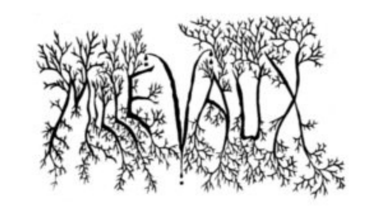
« Soulevez mes paupières, que je puisse le voir ! »

MILDIOU



par Thomas MUNIER, aka Pikathulhu

Une épreuve de devoir et de survie dans l'Ukraine de



Sommaire :

Ce scénario est dédié à Victorien, alias Thren,
pour son interprétation de Grigori tout en nuances
et pour bien plus encore.

Introduction

+ Descriptif :

Horreur survivaliste, 3 à 6 joueurs, Millevaux an 2400, Ukraine, de 4 h (format one-shot) à 12 h (format burst)

+ Références :

Nouvelle *Viy* de Nicolas Gogol, film *La Colline a des Yeux* de Wes Craven, jeu vidéo *S.T.A.L.K.E.R.*

+ Pitch :

Les personnages vivent dans la ferme collective de Liviv, Ukraine. Une forme galopante de mildiou a entièrement ravagé les cultures. La famine risque d'exterminer tous les habitants du village. La seule chance de survie de la communauté : réussir à marchander du grain au village de Bekrel. Mais on raconte les pires rumeurs sur ses habitants. C'est un périple sale et dégradant attend les personnages, qui sera l'occasion des pires compromis. De ceux que seuls la faim et la maladie poussent à commettre.

Le thème du scénario, annoncé lors du briefing, est le sens du devoir.

Fiodor, le chef du village de Liviv, est un tyran qui considère que l'individu doit se sacrifier pour le bien commun. Il exerce un chantage au poison sur les personnages pour les forcer à mener un convoi vers le village de Bekrel, et y acheter du grain. Les personnages doivent donc s'aventurer sur le chemin à travers la forêt, minuscule filet de route encerclé par une végétation mortelle. A mi-parcours le chemin forme une patte d'oie au sinistre Carrefour du Roué. De là, une route mène au village de Bekrel, l'autre au village de Kersev.

Le village de Kersev est aussi victime du mildiou. C'est une ferme collective au fonctionnement plus démocratique. Les paysans y sont encore plus affamés et désespérés. D'autres lieux attendent les personnages sur le chemin. Une rivière d'eau radioactive qui est l'origine du mal, et un marais chargé de spores où vit la plus terrible des créatures.

Sur le trajet, les personnages pourront faire plusieurs rencontres. Des prédateurs hideux comme la chauve-souris ventouse ou le loup pelé. Un faux cosaque qui travaille pour des brigands vicieux. Un convoi venu de Kersev et ses convoyeurs désespérés. Enfin, ils auront le sombre privilège de parler à Karum Akr Nordr, une Déité Horla qui a provoqué l'épidémie de mildiou.

Le village de Bekrel, destination des personnages, est un monstrueux nid de mutants. A l'intérieur de son église se terre Viy, une Déité Horla formée par la trace psychique des légendes ukrainiennes. Cette créature quasi-divine a transformé les lieux en carnaval à sa gloire. Une sorcière à la tête enflée et un prêtre orthodoxe hérétique servent ses desseins. En réalité, le trajet vers Bekrel est un aller sans retour : les personnages auront le choix entre la mort, la perte du grain ou l'obtention du grain contre la corruption.

Encyclopedie Minuscule

Corruption :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). La corruption est l'essence même de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. La corruption est l'énergie même de la Magie Noire.

Déité Horla :
Les Déités Horlas sont parmi les premiers Horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives de corruption et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seule Shub-Niggurath les surpasse. Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de la corruption (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). Si la corruption n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence d'émotions psychiquement très chargées et influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Horla :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Horsain :
Les horsains sont des humains tellement atteints par la corruption qu'ils deviennent des Horlas.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mildiou :
Maladie des cultures provoquée par un champignon microscopique. Elle se manifeste par des moisissures blanches et cotonneuses suivies d'un flétrissement général de la feuille, d'un rameau ou de toute la plante. Les plantes atteintes pourrissent rapidement, même au cours de la conservation, dégageant une odeur désagréable et forte. Le mildiou de ce scénario est une variété endémique de Millevaux, très virulente.

Shub-Niggurath :
Divinité issue des écrits d'Howard Phillips Lovecraft. Associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Syndrome de l'Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

L'Ukraine de Millevaux

Bulle Papale *De Expiatione Mutatorium* :
Bulle rédigée par l'antipape de Pologne, Dimitri « Main Blanche » Orloff, dans le but secret d'évangéliser l'Ukraine. Elle frappe tous les maletraits d'excommunication. Déclarés anathèmes, ils deviennent une cible privilégiée pour le bûcher. Cette bulle fut le prétexte d'une hégémonie catholique en Ukraine et a entraîné des persécutions contre les mutants. Ceci a causé la Guérilla des Mutants.

Caravane Tsariste :
Caravane itinérante de l'armée du Tsar. Ce souverain sans terre parcourt la Russie à l'Ouest de l'Oural pour restaurer l'Empire Russe.

Guérilla des Mutants :
Mouvement de résistance pacifique, puis militaire, mené par Valeria Etcherienko, femme politique mutant de Kiev, en réaction aux exterminations de mutants par les intégristes catholiques. La Guérilla des Mutants a mis à bas l'Église Catholique en Ukraine, fait cesser les pogroms anti-mutants.
Aujourd'hui, la Guérilla contrôle entièrement la ville de Kiev, renommée Teratopolis.

Khlystys (ou Disciples de Khlyst, ou Flagellants)
Les Khlystys ou Flagellants sont les adeptes d'une secte russe orthodoxe. Son nom dérive de « khlyst » (le fouet). A l'origine, les Disciples s'appelaient les « croyants du Christ »
Ses membres pensent pouvoir vaincre le péché par le péché. Les Khlystys considèrent la débauche comme une sorte d'étape purificatrice sur le chemin de la rédemption. Les Khlystys rejettent les livres et l'adoration des saints et croient en une communication directe avec un saint esprit, incarné en chacun.
Les points centraux de la pratique de cette idéologie sont l'ascétisme, le végétarisme et la flagellation. Les transes rituelles des Khlystys, appelées « radeniya », prenaient parfois des aspects orgiaques.

Liquidateur :
Homme ou femme vouant sa vie à l'éradication de la radioactivité et des créatures radioactives.

Maletrait :
Humain touché par des mutations physiques ou psychologiques, dues à la radioactivité ou à la corruption. L'Ukraine compte la plus forte population de maletraits d'Europe.

Teratopolis :
Anciennement ville de Kiev, capitale autoproclamée de l'Ukraine de Millevaux. Contrôlée par la Guérilla des Mutants, Teratopolis est une ville ouverte à tous les maletraits. Bêtes à psoriasis, post-individus, crandulés garouïdes, übermenschen à tubercules, y sont légions. Gueules cassées, anges brisés, hideux ou sublimes, des mutants d'Europe entière viennent s'y réfugier, fuyant les persécutions.

Travois :
Traîneau attelé qui peut être tracté par un homme, un chien, un cheval ou un bœuf. Il permet de transporter des vivres, du matériel, des enfants ou des blessés. Son absence de roue en fait un outil adapté aux déplacements en forêts. Certains travois millevaliens à traction humaine sont convertibles en sac à dos, permettant de transporter son matériel en laissant moins de traces de son passage.

Ukraine :
Le Jour de la Catastrophe, le Sarcophage de la centrale de Tchernobyl ne résiste pas et s'effondre sur lui-même, délivrant une tempête de radiations. Cette fois-ci, ni la population, ni les autorités, trop désorganisées, ne peuvent intervenir à temps pour limiter les dégâts. Le Nord de l'Ukraine et les Pays Baltes sont sévèrement irradiés. Désormais, l'Ukraine est la contrée la plus radioactive de Millevaux. Aucun gouvernement n'y exerce de pouvoir central. La totalité du territoire est couverte de forêts, les rares communautés humaines sont des fermes collectives fortifiées.

Decor

L'Annexe *Arbre des Rumeurs* est à présenter aux joueurs. Elle décrit ce que connaissent leurs personnages au sujet du décor de jeu.

Les décors sont : Le chemin à travers la forêt, la forêt, le village de Liviv, le village de Kersev, le village de Bekrel, la rivière d'eau lourde, le marais.

D 1. Le chemin à travers la forêt.

Le chemin est un sentier de terre qui fait deux mètres de large environ. Les racines, les ruisseaux et les buissons de ronces lui disputent la place, si bien que le chemin disparaîtra bientôt, faute d'entretien. Une fois la saison des moissons passée, on n'y croise plus personne. Les villageois se cantonnent aux bordures de leurs cabanes, même pour chasser. Ailleurs dans la forêt la canopée dissimule entièrement le ciel. Mais depuis le chemin, on peut voir un soleil blafard noyé dans une bouillie de nuages brunâtres qui sourdent de pluie et d'orage. Il pleut au moins la moitié du temps. Le chemin devient alors une plaie boueuse. Les chariots s'enlisent fréquemment, il faut se mettre à plusieurs pour les sortir des ornières.

Le chemin forme un embranchement en Y. Au centre, le Carrefour du Roué. A chacune de ses extrémités, les trois villages.

Pour ce scénario, les distances sont mesurées en temps de trajet de chariot (puisque ce sera sûrement la cadence du groupe de personnages), plus exactement en journées (J) et en nuitées (N). La distance parcourue en nuitée est très faible, car le chariot bivouaque. On utilise ces distances dans le scénario car elles sont narrativement plus signifiantes qu'une distance en mètres.

Liviv est à 3 J +3 N du Carrefour du Roué.
Kersev est à 1 J du Carrefour du Roué.
Bekrel est à 4 J + 3 N du Carrefour du Roué.

Un groupe qui ferait le trajet entre Liviv et Bekrel sans interruption majeure (c'est-à-dire que les scènes intermédiaires durent moins de deux heures de temps en jeu et aucune avarie ne vient ralentir la cadence du chariot) arriverait à Bekrel au crépuscule (ce qui a son importance pour le climax).

Règle des 50 m :

Dès que les personnages s'éloignent à plus de 50 m du chemin, un événement horrifique intervient. Il peut impliquer des PNJ antagonistes, ou l'écosystème (humus mouvant, champignons aux vapeurs toxiques, vers fouisseurs de chair...).

Le Carrefour du Roué est un petit terre-plein. En son centre se trouve un grand mat surmonté d'une roue en bois. Un cadavre en putréfaction est ligoté à la roue. De grosses mouches rouges lui sucent les chairs. Personne ne sait qui a mis ce cadavre là, ni qui a élevé ce mât et à quelle époque. Tout personnage qui n'a encore jamais vu de mort violente ou de cadavre en mauvais état coche un cercle d'Esprit. Oleg, Ohm et Magdalene en sont exemptés. Il y a une caverne naturelle juste à côté de ce carrefour, où il est facile de bivouaquer.

Il est possible de chasser du petit gibier (trois rations max par journée, quelque soit le nombre de chasseurs impliqués ou la durée de la chasse) dans la zone des 50 m.

Gibier possible :
-- Une musaraigne terrestre (1 ration).
– Un hérisson albinos (2 rations).
– Des fougères liquoreuses (2 rations).
– Des cèpes charnus (3 rations).

En revanche, s'il y a de l'eau en abondance, elle est chargée de minuscules daphnies noires. Boire un demi-litre de l'eau du chemin, ou de l'eau de la forêt, entraîne le cochage d'un cercle de Corps.

D 2. La forêt

Des deux côtés du chemin, c'est d'abord une avant-garde de bosquets, de ronces et de fougères et très bientôt la forêt reprend ses droits, opaque, dense, impénétrable. Une muraille d'arbres et de sons. Ici l'emprise de l'homme cesse tout à fait. C'est un empire d'arbres qui n'a jamais connu la hache du bûcheron. Des feuillus massifs, à l'écorce grasse et craquelée, verts de mousse, couvert de gros champignons comme autant de furoncles. Des branches torses barrent le passage. Des tapis de feuilles et de végétation moite occultent le sol, qui n'est qu'une boue noire, infiniment épaisse, charriant des vers et des cloportes. En plein jour, on y voit à peine car les cimes des arbres obstruent complètement le ciel. La nuit, l'obscurité est plus que totale, seuls les yeux de quelques prédateurs apparaissent dans le noir. La forêt est l'empire des bruits. Il s'y passe toujours quelque chose, bien que l'homme, étranger, victime, n'en aperçoive souvent les détails que trop tard. Trous d'eaux masqués par un couvert de lentilles noires, parasites aberrants cachés dans les arbres creux, ronces aux épines venimeuses, maladies couvant dans l'humidité permanente, carnassiers aux aguets, la forêt est l'empire de la mort.

Application pratique de la règle des 50 m :
Lorsqu'un personnage s'éloigne à plus de 50 m du chemin, deux options sont possibles :
– Attaque d'un PNJ. Un PNJ dont la carte est disponible attaque. Si le personnage rate un jet de Corps, cette attaque est une attaque surprise.
– Danger naturel. Le personnage doit faire un jet de Corps (perception). S'il échoue, il est victime d'un accident lié à l'écosystème et coche trois cercle de Corps.

Des complications sont possibles. Ainsi, le personnage peut être assommé suite à une chute, capturé par une plante carnivore, contracter la gangrène suite à une morsure de fauve (cochage d'un cercle de Corps par scène) ou une fièvre délirante suite à une piqûre d'insecte (cochage d'un cercle d'Esprit par scène).
– Un personnage qui se serait montré très prudent est exempté du jet de Corps. Il repère et évite le danger naturel juste à temps. Mais un personnage prudent ne doit pas rester dans cette zone plus d'une scène...

Gibier de la forêt :
– Un daim à dents de sabre (8 rations).
– Un blaireau noir aux yeux rouges (4 rations).
– Un sanglier à défenses multiples (10 rations, PNJ 10, peut représenter un danger de la règle des 50 m).
– Des herbes médicinales que seule Magdalene ou Tatiana peuvent repérer. Il y en assez pour soigner 1 personnage. A titre d'exception de la règle de Récupération, les herbes permettent le décochage d'un cercle de Corps.

Il est possible de trouver de l'eau potable dans la forêt. La seule façon d'y parvenir est de suivre silencieusement un animal. Il faut réussi un jet de Corps (discrétion) pour le filer jusqu'à son point d'eau. Il y a toujours suffisamment d'eau pour remplir tous les récipients disponibles. Pour des raisons dramatiques, la règle des 50 m s'applique cette fois-ci lorsque le personnage revient avec ses récipients remplis.

D 3. Le village de Liviv (village des PJ)

Population : vingt familles.

Le village est composé d'une vingtaine de cabanes en bois et en tôle ondulée, bien entretenues et entourées par une palissade et un fossé garni d'épieux. Quatre tours de guet en bois surveillent les points cardinaux. Le seul bâtiment construit avec un effort d'architecture est la hutte du chef, une grosse maison de bois dans le style ukrainien, placée au milieu de la place centrale du village. Les champs et les pâtures sont regroupés autour, recouvrant l'ensemble du vallon (dix hectares) jusqu'aux limites de la forêt.

Les habitants de Liviv sont des mécréants. Ils n'ont pas de religion. Il y a une église orthodoxe, mais il n'y a plus d'office, depuis que Fiodor a jeté le pope dehors, prétextant qu'il rançonnait les villageois.

D 4. Le village de Kersev

Population : Quinze familles.

Kersev est géré par une assemblée populaire de villageois. Cette structure démocratique ne permet pas les décisions radicales que prend Fiodor pour le village de Liviv. Ceci se ressent d'abord par l'architecture du village. La palissade n'est pas entretenue et ne dispose que d'une tour de guet. Certaines parties du vallon sont laissées en friche suite à de vieilles querelles domaniales, alors que les paysans les moins dotés cultivent des parcelles isolées dans la forêt, à leurs risques et périls. Il n'y a pas de hutte du chef sur la place du village, mais une grande svetlitsa (salle commune) et une modeste église orthodoxe.

Les récoltes de Kersev ont tout autant souffert du mildiou et les gens de Kersev ont dû aussi se résoudre à diligenter un convoi pour acheter du grain à Bekrel. Mais les villageois ont été moins généreux pour garnir le convoi. On n'a pas envisagé d'adjoindre des marchandises humaines au tribut et surtout les trois villageois du convoi sont des volontaires et non les victimes d'un chantage mortel. La cohésion et la discipline sont moins fortes à Kersev. Des habitants ont déjà déserté le village en volant le peu de grain stocké. Plus de grain dans les greniers, un faible tribut à proposer à Bekrel. La situation de Kersev est encore plus désespérée qu'à Liviv.

Les villageois de Kersev sont orthodoxes.

D 5. Le village de Bekrel

Population : Quarante familles.

Le village est sis au milieu d'un grand vallon mal défriché. Les arbres sont noirs et comme gluants. Du bétail crotté y est laissé en vagabondage. Les céréales, semées à la volée, sans sillon de labour, poussent dans la terre molle de façon anarchique, en grosse masses jaunes et lourdes. Ces variétés mutantes ont résisté à l'épidémie de mildiou. Une bonne moitié des parcelles, malgré leurs rendements prodigieux, a été négligée lors de la récolte. Le grain gras et trop mûr commence à pourrir. On n'aperçoit pas âme qui vive dans la campagne, à part quelques enfants à demi sauvages, qui fuient au loin dès qu'ils se savent repérés. Le village est ceint d'une haute palissade de trois mètres, sans tour de guet Des énormes tas de fumier entourent cette palissade comme autant de bornes.

Il n'y a qu'une grande porte à battants de bois pour entrer à Bekrel. On arrive aussitôt sur une grande place, avec un puits contaminé par l'eau lourde et une église orthodoxe en bois, de grande taille. Elle est du plus pur style ukrainien, trois bulbes hérissés de croix la surmontent. Les vitraux sont opaques et leurs motifs ne sont plus reconnaissables. La mousse et la pourriture gagnent le bois de l'église. Elle semble laissée à l'abandon, alors même que des offices y sont célébrés chaque nuit. Les personnages qui ont écouté le Conte de Viy comprendront aussitôt qu'il s'agit de la même église. La grande porte de bois est fermée mais jamais verrouillée. A l'intérieur, les bancs sont en désordre, certains gisent sur les dalles, brisés. Au fond de l'église, une monumentale iconostase (panneau orné d'icônes, qui masque le chœur et les célébrants dans les églises orthodoxes). Toutes ces icônes représentent des Christs bouffis, regards déments et postures vicieuses. Si l'on s'approche, on peut voir que l'iconostase est posée sur une grosse cuve plombée. La porte de la cuve, frappée d'un symbole *Danger Radioactif* avec une mention en cyrillique, est fermée. Si l'on tourne l'écoutille dans la journée, on a la stupeur d'y découvrir Viy, endormi.

Toutes les maisons en pierre et en bois du village sont massées derrière cette église, dans une anarchie totale. Il n'y a pas de rues à proprement parler. Des courettes ou des bourbiers servent de places du village. Aucune maison n'est droite. Elles ont peu d'ouvertures et ces dernières sont toujours barricadées, ou couvertes de bâches plastiques crasseuses. Tout le village est d'une saleté indescriptible. Le sol n'est qu'une litière accumulée et n'a jamais été raclé. Les fermes sont construites de guingois, coincées entre deux cahutes. Ce sont de grands hangars de bois débordant de paille qui tourne au fumier, où vadrouillent des poules obèses et des cochons faméliques. La plupart des étables sont bouchées par des portes de tôle. Derrière, on entend des vagissements anormaux.

Le village est construit autour de la rivière d'eau lourde, qui abreuve habitants et bétail. Les habitants de Bekrel, contaminés par l'eau lourde, sont tous des maletraits. Beaucoup ont des goitres et des cancers. Petit à petit, ils deviennent des horsains, c'est à dire des demi-Horlas. Ils supportent mal la pleine lumière du jour et sont occupés la nuit à des activités infâmes dans leurs logis ou dans l'église. Le jour et la nuit, le village parait donc presque abandonné. On voit vagabonder quelques animaux de ferme, des silhouettes passent furtivement dans les contre-allées. Seuls les notables de Bekrel (Ieronika, le Pope Vladek), des migrants (Piotr), ou quelques enfants turbulents (Yeni) osent sortir à d'autres moments de la journée. Après dix-huit ans, les femmes de Bekrel sont trop affreuses pour être montrées au grand jour. Elles ne sortent plus des caves où elles sont enfermées. Les hommes ne descendent les visiter que pour les nourrir, les soigner ou les féconder.

La plupart des villageois ne sortent de leurs maisons qu'au crépuscule. Ils se livrent alors à une fiévreuse activité. Ils n'ont qu'une heure ou deux pour faire les travaux agricoles. Il faut resemer des cultures d'automne, herbe, avoine. C'est l'occasion d'observer un véritable festival de détails cauchemardesques. Charrues traînées par des choses massives sans poil et sans paupières. Chat géant entraperçu dans un grenier. Fermiers marchant pieds nus dans une terre gorgée de vers énormes, semant à la volée des graines grisâtres. Vaches s'abreuvant à des ruisselets de sanie. Enfants écrasant des cloportes dans des mortiers. Vieux paysans difformes traînant vers l'abattoir une cage roulante où est enfermée une dizaine de choses battant des mains à travers les barreaux.

En fonction de l'heure à laquelle les personnages vont arriver à Bekrel, ils auront donc un aperçu totalement différent du village.

D 6. La rivière d'eau lourde.

Elle serpente à travers la forêt et longe le chemin (les berges sont à moins de 50 m du chemin) à partir de 2J + 1 N de Bekrel, jusqu'à Bekrel, qu'elle traverse. Les joncs autour sont couverts de kystes étranges. Si la rivière est claire et l'eau a l'air normale, on sent une odeur presque métallique.

D 7. Le marais.

Un marécage humide, crépi de moustiques et de batraciens. Des grandes gerbes d'algues noires baignent à sa surface, au milieu d'une écume moussue. Les arbres qui s'enfoncent dans la bourbe ont pris des allures de palétuviers. Des buissons blanchâtre de moisissure les recouvrent. Il fait toujours sombre et on ne peut marcher bien longtemps avant de s'enfoncer dans des tourbières mortelles.
Au départ, Bekrel était situé dans ce marais. Avec l'arrivée de Viy, les villageois ont déménagé de quelques kilomètres, auprès de la rivière d'eau lourde. Depuis, le marais est une zone proscrite pour les villageois. Les anciennes cabanes ont presque entièrement disparu sous les eaux. On aperçoit quelques faîtes de toiture qui émergent de la fange ça et là.

Depuis le départ des villageois, il est le siège de Karum Akr Nordr, la Déité Horla de la Moisissure. C'est son avant-poste pour observer Bekrel et préparer sa deuxième épidémie de mildiou.

Les PJ pretires

L'annexe *Arbre des Personnages* assemble des données ou des préjugés connus de tout le groupe. Elle est à présenter aux joueurs afin qu'ils choisissent leur personnages.

Je propose des prétirés pour ce scénario car leur historique est écrit autour du thème : Le sens du devoir. Ces PJ ont des objectifs personnels contradictoires, pour créer une tension permanente au cours de la séance. Je joue de préférence ce scénario pour six joueurs. Les intrigues croisées alimentent le roleplay entre joueurs et les dossiers de personnages fournissent beaucoup d'informations : donc les joueurs seront plutôt autonomes. Je peux donc gérer sans problème un nombre de six joueurs.

Si j'ai moins de joueurs, je distribue en priorité Laika, Oleg et Magdalene. J'évite si possible de convertir des PJ en PNJ. S' il n'y a pas de PNJ pour accompagner les PJ dans leur périple, les joueurs auront le sentiment qu'il n'y a pas de PJ de rechange et qu'en plus, il n'y a pas de PNJ pour mourir en premier. La tension horrifique est alors à son optimum. Si pour des raisons d'équilibre, je dois quand même convertir des PJ en PNJ, je ne dépasse pas le nombre de deux.

Voici ce qu'il faut retenir des personnages :

Il y a un groupe de disciplinés (Magdalene, Vadim, Ohm) et un groupe de rebelles (Oleg, Laika, Grigori).

Laika :
Fiancée à Oleg. Elle vient compléter la dotation à Bekrel. Laika aime Oleg malgré son visage de mutant, car elle voit tout de sa beauté intérieure.
Attachement au village : 1/5 (elle ne supporte pas d'avoir été sacrifiée).

Oleg :
Le fiancé de Laika. C'est également un mutant, qui a fait partie de la guerre d'émancipation de Teratopolis. Il s'était installé à Liviv pour couler une retraite paisible, à l'abri des conflits. Mauvaise pioche. Le chef de Liviv voit en lui un rival. En plus de promettre sa fiancée aux habitants de Bekrel, il l'oblige à faire partie de l'expédition.
Attachement au village : 2/5 (Le machiavélisme du chef le révolte. Mais il ne désespère pas de faire changer les choses).

Magdalene :
Cette petite vieille a toujours vécu à Liviv. Elle va chaperonner l'expédition. Elle est prête à sacrifier un maximum pour la survie du village. C'est d'ailleurs elle qui a préparé la tisane empoisonnée (et n'a pas hésité à en boire elle-même). Mais elle ne connaît pas l'antidote. Seul le chef connaît la formule. Bref, un grand capital sympathie !
Attachement au village : 5/5.

Grigori :
Le fils du chef, lâche, paresseux et veule. Son père l'intègre dans l'expédition, pour le tester, espérant qu'il montre alors l'âme d'un vrai meneur. Ce sera pour lui le seul moyen de gagner l'estime de son père.
Attachement au village : 3/5 (il n'aime pas les villageois mais apprécierait d'hériter du poste de chef).

Vadim :
Un jeune chasseur du village. Il désapprouve les méthodes du chef, mais est très dévoué à la ferme collective. Il est amoureux de Laika, mais cette dernière n'a jamais eu un regard pour lui. Il comprend que la survie du village exige des sacrifices et voit bien que le chef est le premier à sacrifier quelque chose (l'amour des villageois). Il ne fera cependant pas autant de compromis que Magdalene.
Attachement au village : 4/5.

Ohm :
Il est le fils d'un liquidateur. Il sait qu'il doit reprendre le flambeau de son grand-père. C'est le personnage le moins attaché à la communauté de Liviv. Il avait prévu de partir après les récoltes pour mener sa quête. Finalement, quand il se verra contraint de prendre part à l'expédition vers Bekrel, il pourra y voir un signe. Il pressent que le village de Bekrel est irradié et qu'il pourra ainsi faire ses premiers exploits de liquidateur.
Attachement au village : 0/5 (il ne compte pas s'éterniser à Liviv mais ne souhaite pas la mort des villageois).

Les PNJ

L'Annexe *Arbre des Rumeurs* est à présenter aux joueurs. Elle décrit ce que connaissent leurs personnages au sujet des habitants des trois villages et de Fiodor.

Les PNJ sont regroupés dans les factions suivantes, par ordre possible d'apparition : Le village de Liviv, les prédateurs de la forêt, les brigands, le village de Kersev, le village de Liviv, le marais.

PNJ 1. Faction : Le village de Liviv.

Fiodor Kemotchenko, alias «le Gris », sotnik du village

Apparence

Fiodor est un homme robuste, il mesure un mètre quatre-vingt-dix. Sa barbe et ses sourcils broussailleux ne montrent de son visage que des traits durs et fermés. Il a des vêtements bruns très simples et fonctionnels et porte pour seul bijou deux bracelets de force. Ses bras nus sont couturés de cicatrices.

Background

Fiodor est un ancien pillard. Dans le village, seule Magdalene s'en souvient. Il est venu avec sa bande à Liviv pour la détrousser. Mais il est resté sur place. Il est devenu chef du village en battant l'ancien en combat singulier. Il a fini par oublier son passé et pense avoir été le chef de toute éternité.

Roleplay

Fiodor est le sotnik du village, c'est-à-dire le chef. Il a hérité de son histoire ancienne la passion de l'autorité et des châtiments et mène d'une main de fer les indolents habitants de Liviv. Il est habité par une seule pensée, la sauvegarde du village. L'individu n'a *aucune* valeur par rapport à la communauté. Ce n'est qu'un outil pour le bien commun. Il pense que les villageois ne le comprennent pas et n'a vraiment confiance qu'en Magdalene.
S'il doit employer la violence contre les PJ , il les frappera ou les fouettera, mais ne les tuera pas. Leur vie est trop précieuse pour son plan.

Objectif

Fiodor sait que le village ne passera pas l'hiver depuis que le mildiou a ravagé les récoltes. Seul le blé de Bekrel pourra sauver sa communauté. Il pense que les gens de Bekrel sont des mutants et des adorateurs des Horlas, mais ne le confie à personne. Il sait que les gens de Bekrel ne céderont du blé qu'au prix le plus fort. Aussi, il a réquisitionné tous les biens de valeurs du village, ainsi qu'une chariot, un cheval et une vache laitière. Ce convoi sera marchandé contre du grain.

Fiodor ne peut se déplacer en personne à Bekrel. Il doit recruter des personnes pour guider le convoi là-bas et revenir avec le chargement de grain. Mais comme il n'a confiance en personne, il va appliquer un chantage mortel. Il sait que la fidèle Magdalene sait préparer une tisane contenant un poison. Ce poison est un micro-organisme parasitaire. Une fois absorbé, il incube dans le corps de son hôte pendant trois semaines. Au bout de ce temps, il sporule en masse, faisant éclater les entrailles de son hôte. Magdalene ignore comment préparer l'antidote de ce poison, tandis que Fiodor possède cinq doses d'antidote, qu'il a jadis achetées à Tatiana la Rousse, la soigneuse de Kersev. Il a sélectionné les six PJ pour mener le convoi. Il a demandé à Magdalene de leur préparer une tisane lors de la fête des moissons. Il lui a dit d'empoisonner cinq tasses. La sienne et celles des quatre hommes. Laika fera partie du convoi mais ne recevra pas de poison. Car Fiodor a prévu de l'ajouter comme marchandise. Elle devra rester à Bekrel et épouser un de leurs hommes. Les gens de Bekrel manquent plus de femmes sans défaut que de biens matériels. Sans ce prix supplémentaire, ils refuseront de vendre leur blé.

Équipement

Fiodor porte une lourde nagaïka (fouet ukrainien) en cuir à sa ceinture. Il s'en sert pour se défendre ou pour châtier les traîtres et les tire-au-flanc. Il a une veste de cuir cloutée, sous laquelle il cache cinq fioles d'antidote.

Fiodor Kemotchenko, alias «le Gris »
Sotnik du village
PNJ 14

Les animaux suivants sont comestibles. Olga représente 10 rations, Vladimir 8 rations et Lena 4 rations.

Olga la Vache

Elle est maigre et faible. Il faut la traire une fois par jour, elle fournit un litre de lait. Elle peut tirer le chariot, mais cela lui ferait cocher un cercle de Corps par jour.

Olga
Vache laitière dévouée
PNJ 8

Vladimir le cheval

Cette vieille carne n'en a plus pour longtemps. Vladimir sert à tirer le chariot, mais il peut également être monté. Il ne se déplace qu'au pas et au trot. En situation de stress extrême, il fuit le danger au galop. Son cavalier doit réussir un jet de Corps ou chuter (cochage de 3 cercles de Corps). S'il reste en selle, il ne peut reprendre le contrôle de sa monture qu'une fois tout danger écarté. Mort, Vladimir représente 8 rations.

Vladimir
Camarade cheval
PNJ 6

Lena, chienne de Ohm

Elle aboie, grogne sur Grigori, s'enfuit, mord, défend son maître, meurt... Elle sert de ressort horrifique et narratif. Si un PJ décède au milieu du climax, Lena peut aussi servir de PJ de rechange pour les quelques moments de jeu restants avant la fin de la partie. Morte, Lena représente 4 rations.

Lena
Chienne fidèle
PNJ 8

PNJ 2. Faction : Les prédateurs de la forêt.

En situation de combat, les prédateurs ne déclarent que des attaques.

Les prédateurs sont comestibles. Chauve-Souris : 2 rations. Loup : 8 rations (et cochage d'un cercle de Corps à cause de sa chair malade).

Chauve-souris ventouse
Erreur de la Nature
PNJ 8
Prédateur
Ne déclare que des attaques
Ventouse
Si la chauve-souris réussit sa première attaque, elle n'inflige pas de Blessures mais emprisonne la cible (même si cette dernière avait déclaré une fuite lors du même tour). La cible ne peut plus attaquer, gêner ou fuir. Elle ne peut que se déplacer. Ensuite, la chauve-souris poursuit avec des attaques normales.

Le loup pelé

C'est un vieux mâle solitaire. Il est infecté par un lichen et a presque perdu tous ses poils. Des lichens commencent à pousser sur sa chair en buissons grisâtres. Ceci lui donne l'aspect d'un homme marchant à quatre pattes. Il dégage une odeur de putréfaction si forte que tous les animaux fuient à son approche ; cela fait trois semaines qu'il n'a rien mangé.

Seuls les humains n'ont pas l'odorat assez fin pour le dépister à longue distance. Lorsqu'il croisera le bivouac des PJ, il les attaquera avec l'énergie du désespoir. Toute attaque du loup représente une mutilation, car il dévore aussitôt les membres qu'il frappe. Quand il a tué un personnage, il lui arrache le visage pour s'en repaître. Les spectateurs cochent un cercle d'Esprit. Si un personnage a le trait Endurci, il peut profiter d'un Tour en solitaire pour frapper le loup alors qu'il mange le mort. Ensuite, le loup attaque une autre victime. Il ne change pas de victime tant qu'elle n'est pas morte.

Loup pelé
Prédateur désespéré
PNJ 12
Prédateur
Ne déclare que des attaques.
Apparence monstrueuse
Sa vue entraîne le cochage d'un cercle d'Esprit.

PNJ 3. Faction : Les brigands.

Andreï Ivanovicth Roubliev, faux cosaque

Apparence

Andreï a une grosse moustache noire et des favoris. Il a les cheveux en bataille, le visage couperosé et titube en permanence. Son uniforme de cosaque est tout râpé, sa toque part en lambeaux. Le tout a été récupéré sur un cadavre dans un champ de bataille. Andreï porte un sabre au fourreau. Celui-ci est mal attaché et traîne au sol. Il tient toujours une bouteille de vodka entamée.

Background

Andreï se fait passer pour un cosaque de la Caravane Tsariste pour inspirer confiance aux voyageurs. Il est tout sauf un bon menteur, mais trompe suffisamment la vigilance de ses victimes pour soutirer des renseignements sur leur destination, leur équipement et leurs richesses. Il prend congé de ses victimes dès qu'il peut et part renseigner ses acolytes brigands. Il revient ensuite avec eux pour tuer, violer et détrousser, sans ordre de préférence.
Roleplay

Dans son rôle de faux cosaque, Andreï part à la rencontre des voyageurs en titubant et en braillant des chansons de régiment. Il est toujours imbibé d'alcool, mais feint une ivresse totale. Il a tout l'air d'un bon vivant. Très volubile, il se frappe les cuisses, donne des accolades et pleure d'émotion.

Andreï Ivanovicth Roubliev
faux cosaque
PNJ 12.

Six Acolytes d'Andreï

Laids, hirsutes, habillés de peu et armés de pied en cap, ces hommes ne comprennent que la violence. L'un d'eux est habillé en robe de mariée. Cette robe est déchirée, dévoilant sa poitrine velue. Les acolytes ont le trait *Trouillard*. Ils tiennent à leur vie, aucune richesse ne vaut qu'ils se mettent trop en danger.

Nom des acolytes. Armement.

Klezmer. Arc & flèches
Le Sot. Disqueuse
La Mariée. Hache de bûcheron.
Prosit. Bouteille de vodka brisée.
L'Ours. Casque hérissé de pointes (l'Ours combat en donnant des coups de boule).
Le Vicieux. Couteau suisse.

6 x Acolyte d'Andreï
PNJ 8
Trouillard
Prend la fuite dès qu'ils est blessé.

PNJ 4. Faction : Le Village de Kersev.

4 PNJ formant deux groupes séparés :
Iouri, Vassili et Tatiana sont en route pour Bekrel. Le pope Evgueni est resté à Kersev.

Iouri le Vif, Vassili le Chauve et Tatiana la Rousse ont pour charge de mener un convoi vers Bekrel et de leur acheter du grain. Leur convoi est composé d'un chariot tiré par un âne. C'est un chariot de bois rudimentaire en forme de V. Il contient une vingtaine de pièces de vaisselle en argent et en fonte, de la verroterie, des icônes et un coffre contenant 500 caps. Une toile de jute trouée dissimule à peine ce contenu. Les convoyeurs ne s'en doutent pas, mais ils ne pourront jamais acheter assez de grain pour nourrir leur village. Ces trois villageois sont vêtus d'habits de paysans à la mode d'été. Ils commencent à sentir les effets du froid et ne tarderont pas à déchirer la toile de jute pour se faire des ponchos.

Iouri le Vif :

Il pense que les personnages veulent dérober le convoi de Kersev.

Iouri le Vif
Paysan méfiant
PNJ 10

Vassili Le Chauve :

Il est très nerveux. Il a vu Karum Akr Nordr, ce dernier lui a dit qu'il savait pourquoi ils étaient en route. Il lui a demandé de s'offrir en sacrifice pour répandre le mildiou dans le village de Bekrel. Vassili s'est enfui sans donner de réponse. Karum ne l'a pas poursuivi, car il recherche une personne prête à se sacrifier de son plein gré. Vassili peut confier ce qu'il a vu si les circonstances s'y prêtent.

Vassili Le Chauve
Paysan taiseux
PNJ 10

Tatiana la Rousse :

C'est une cheptikha, c'est-à-dire une rebouteuse et une soigneuse. Contrairement à Laika, il n'est pas prévu qu'elle reste à Bekrel comme tribut. Tatiana pratique un peu de la sorcellerie qui s'enseigne de rousse en rousse à Kersev. Elle sait fabriquer l'antidote du poison qui coule dans les veines des PJ. C'est elle qui a vendu des doses d'antidote à Fiodor il y a un temps, elle le reconnaîtra bien volontiers. Elle peut révéler ses talents d'herboriste s'il y a un blessé à soigner (si elle réussit un jet d'Esprit, elle peut même redonner 3 cercles de Corps à un blessé) ou tout simplement si on l'interroge. Elle acceptera de préparer l'antidote si les PJ promettent de veiller à ce que le village de Kersev reçoive sa part de grain. En revanche, il lui faut aller cueillir des plantes médicinales et des champignons... qui sont au cœur de la forêt. Elle exigera d'être accompagnée. Cette incursion dans la forêt est périlleuse. Cf La règle des 50 m, dans la section *D 1. Le chemin à travers la forêt.*

Tatiana la Rousse
Cheptikha de Kersev
PNJ 10

Evgueni Kofelnikov, pope de Kersev :

Ce prêtre orthodoxe, resté au village, se méfie des habitants de Bekrel. Il sait qu'ils sont des khlystys. C'est une monstrueuse hérésie à ses yeux. Il désapprouve qu'on mandate un convoi pour aller acheter du grain à Bekrel. Pour lui, ce grain est « trois fois maudit ». Il le dira à quiconque daignera l'écouter.

Evgueni Kofelnikov
Pope de Kersev
PNJ 10
Exorciste

PNJ 5. Faction : Le village de Bekrel.

Viy, Déité Horla, Roi des Elfes.

Apparence

Un être trapu avec un visage de fer aux paupières tombant jusqu'au sol.

Background

Viy est une Déité Horla. Il est né dans une cuve de fluide radioactif. Les villageois de Bekrel ont repêché cette cuve dans la rivière d'eau lourde, il y a des années et des années. Ils ont libéré Viy et il a fait d'eux ses esclaves.

Roleplay

Viy est omniscient. Aucun fait ou geste dans le décor du scénario ne lui est inconnu. Il commande à tout Bekrel par l'intermédiaire de Ieronika et de Vladek. Il ne s'adresse rarement aux villageois en direct. Il est capable de parler aussi bien en langue putride qu'en humain mais est avare de paroles. Viy manipule la corruption. Il provoque ainsi des mutations chez les végétaux, les animaux et les humains alentours. Ceci explique les hauts rendements des récoltes, la bizarrerie du bétail et les mutations des villageois. La cuve de Viy a été placée dans le chœur. Ainsi, elle est cachée derrière l'iconostase (panneau orné d'icônes, qui masque le chœur et les célébrants dans les églises orthodoxes). Il n'en sort qu'à la nuit tombée et y retourne au premier chant du coq. Il en sort soit de son plein gré, soit quand Ieronika l'en conjure. Il peut sortir de l'église, mais répugne à le faire.
S'il a décidé de tuer un personnage, il demande aux villageois de Bekrel près de lui de « soulever ses paupières » (cf Trait *Regard Pétrifiant*).

Objectif

Viy est né de la radioactivité et de la puissante égrégore formée par le folklore ukrainien. Il pense être le roi des Horlas. Son but est de transformer les habitants de Bekrel en horsains (des humains-Horlas). Il sait que des paysans affamés se rendent à Bekrel pour acheter du grain. Il compte par leur biais étendre la corruption aux deux autres villages. Et demain au reste de l'Ukraine.

Équipement

Viy est revêtu d'une tunique verte. Il n'a pas d'arme et d'ailleurs ne se bat jamais.

Viy
Déité Horla
Invulnérable
Seul Karum Akr Nordr peut le neutraliser.
Regard pétrifiant
Si ses acolytes soulèvent ses paupières et qu'il croise le regard de sa cible, celle-ci coche la totalité de ses cercles d'Esprit et de Corps.

Ieronika l'Enflée

Apparence

Ieronika porte une robe noire et trouée qui descend jusqu'à ses pieds. Elle a les lèvres bleues, comme la sorcière du Conte de Viy. Elle est chauve et des veines bleues parcourent son crâne. La partie droite de sa tête est extrêmement enflée.

Background

Ieronika était jadis une très belle sorcière, elle a poussé les villageois à accueillir Viy. Viy en a fait la chef de Bekrel et sa compagne. L'égrégore véhiculée par le Conte de Viy, qui se transmet de génération en génération, a modifié son apparence en profondeur et l'a rendu complètement folle.

Roleplay

Elle parle avec une grande douceur, sa voix est entrecoupée de longs soupirs orgasmiques. Elle montre un sens de la diplomatie grotesque au vu de la situation, elle ne s'énerve ou ne donne des ordres qu'en dernière extrémité.

Objectif

Elle est la sotnika du village, c'est-à-dire le chef. Ieronika n'a pour seul but que de répandre la corruption de Viy. Elle souhaite que les villageois de Kersev et de Liviv embrassent la religion khlysty, consomment la prosphora maudite et vénèrent Viy. Elle se permet quelques distractions ; comme des sorties en forêt où elle chevauche des mâles jusqu'à les flétrir d'épuisement. A moins qu'elle ne les viole ou déguste le cerveau d'un nourrisson.

Équipement

Ieronika a pour seul matériel un gros crucifix incrusté d'or et de pierres précieuses. Elle l'a aiguisé aux pointes pour en faire une arme mortelle.

Ieronika l'Enflée
Sotnika de Bekrel
PNJ 15
Conjuration de Viy
Un appel en langue putride (action de parole) pour faire sortir Viy de sa cuve.
Contrôle des Golems de Fumier
Un appel en langue putride (action de parole) pour demander une action à un ou plusieurs Golems.
Chevauchement
Ieronika séduit une cible masculine (action de parole). Si cette dernière rate un jet d'Esprit, elle le chevauche et le force à courir.
L'homme court à une vitesse surnaturelle (impossible de la rattraper) avec la sorcière sur son dos. Quand il s'arrête, il est vieilli, maigri et affaibli à l'extrême (il tombe à Corps 1).

Vladek Sergueïevitch Kronsenko, pope khlysty et corrompu

Vladek se dit pope orthodoxe, mais c'est plus exactement un disciple de Khlyst. Il porte le costume noir et la barbe comme le veut la tradition. Ses habits sont souillés et débraillés. Il tient un chapelet de forme triangulaire et se signe avec deux doigts au lieu de trois, à la manière des vieux croyants. Il ne cligne jamais des yeux.

Quand Viy est sorti de la rivière, il l'a appelé et Vladek est venu pour devenir le pope de Bekrel. Il n'a plus de personnalité propre, il est devenu une sorte d'organe externe de Viy. Il fabrique la prosphora (hostie orthodoxe) avec de l'eau lourde de la rivière, qu'il distribue aux fidèles lors des messes dans l'église. Cette prosphora transforme peu à peu les villageois en horsains. Spontanément, certains commencent déjà à parler en langue putride et à vénérer Shub-Niggurath comme « la seule icône vraie du Christ ».

Vladek Sergueïevitch Kronsenko
Pope de Bekrel
PNJ 10
Contrôle des Golems de Fumier
Un appel en langue putride (action de parole) pour demander une action à un ou plusieurs Golems.

Golems de Fumier

En apparence, ce sont de simples tas de fumier qui entourent la palissade du village comme une frontière. En réalité, ce sont des Horlas fabriqués par la magie noire de Viy et de Ieronika. Ils obéissent à Ieronika et à Vladek sur des ordres en langue putride. Lancer un ordre prend une action de parole. A ce moment là, les tas de fumier se redressent et prennent une grossière forme humanoïde. Ils ont une fonction de vigile. On peut leur demander d'empêcher quelqu'un d'entrer ou de sortir.

3 x Golems de Fumier
Horla artificiel
PNJ 13
N'est vulnérable qu'au feu et à l'eau.
Prise
Sur une attaque réussie, le golem de fumier s'empare de sa cible. Il inflige des Blessures (il projette sa cible) ou il retient sa cible prisonnière (qui devra réussir un jet de Corps pour se libérer, coûte une action).

Piotr la Main Noire, tanneur originaire de Liviv

Piotr a jadis habité à Liviv. Les PJ (sauf Oleg et Ohm) s'en souviennent. Il est toujours de bonne humeur. Il est sale, ses dents sont pourries. Sa femme a un corps superbe. Un voile noir recouvre sa tête. C'est une mutante au visage sans peau. Il se dit heureux de s'être installé à Bekrel. Il donne aux PJ des informations embellies sur la vie à Bekrel. En réalité, Piotr est contaminé par la corruption. Il agit sur les ordres du pope Vladek qui veut attirer les PJ à Bekrel pour conclure un marché avec eux. Son atelier nauséabond se trouve à l'extérieur de Bekrel, en direction de Liviv. Tous les jours, Piotr surveille le chemin à la longue-vue pour apercevoir un éventuel convoi en provenance de Kersev ou de Liviv. Il est possible qu'il aille au devant des PJ si ceux-ci arrivent de jour.

Piotr la Main Noire
Tanneur de Bekrel
PNJ 8

Yeni, jeune gamin qui ne veut pas devenir horsain

A part quelques verrues, le petit Yeni n'est pas encore trop affecté par les mutations. Une fois les PJ arrivés au village, il essayera de les rencontrer. Il leur expliquera qu'il ne veut pas devenir un monstre comme ses parents, il suppliera les PJ de l'amener avec lui. Il pourra donner quelques détails terrifiants sur les autres PNJ du village.

Yeni
Gamin errant
PNJ 6

Mirkeï, sage captif

C'est un vieux qu'on enferme avec les poules et qu'on dit fou. Il se rappelle de beaucoup de choses, notamment du village florissant que Bekrel était avant le changement de site. Il connaît l'existence de Karum Akr Nordr et suggérera aux PJ d'aller voir dans le marais. Quoiqu'il ait pu dire aux PJ, les villageois le tuent après leur première entrevue. Ils l'égorgent avec un couteau à viande et le pendent par les pieds au milieu d'une cour de ferme pour le laisser vider de son sang.

Mirkeï
Vieux fou radoteur
PNJ 6

Villageois de Bekrel
Aberrations rampantes
Groupe
Inflige 3 Blessures par Tour.

PNJ 6. Faction : Le marais.

Karum Akr Nordr, Déité Horla de la Moisissure

Apparence

Karum Akr Nordr est une gigantesque masse de glaise suintante. Quand il souhaite se déplacer, il prend une forme très grossièrement humanoïde et granuleuse, comme une idole inachevée. C'est une sorte d'éponge qui aspire l'humidité, si bien que lui-même est toujours mou et ruisselant.

Background

Karum Akr Nordr est une Déité Horla. En tant que Déité, son domaine est la Moisissure. C'est l'un des principes vitaux de l'essence de Shub-Niggurath : le fait que des micro-organismes tels que des spores mycéliennes, des bactéries ou des lichens, finissent par se développer au détriment de végétaux ou d'animaux supérieurs. Karum Akr Nordr génère et contrôle le mildiou. Il l'a ensemencé sur les trois villages. Si les cultures de Liviv et de Kersev ont été dévastées, les variétés de céréales mutantes de Bekrel ont résisté sans problème.

Roleplay

Karum est omniscient. Aucun fait ou geste dans le décor du scénario ne lui est inconnu. Karum Akr Nordr n'a aucune compassion pour les êtres humains, et ne respecte aucune structure organique qui dépasse le stade de quelques cellules. Il déteste Viy car ce dernier permet la prolifération d'animaux et de végétaux supérieurs, tels que le bétail et le blé. Rencontrer Karum Akr Nordr est un événement terrifiant et potentiellement mortel. Karum Akr Nordr sait parler en langue putride et en humain, il le fait avec une voix caverneuse et humide. La plupart du temps, il ne profère que des vagissements insensés.

Objectif

Karum Akr Nordr veut ensemencer un deuxième mildiou beaucoup plus virulent sur Bekrel. Mais pour cela, il lui faut de l'égrégore. Beaucoup d'égrégore. Il a conscience que les PJ peuvent lui être utile. Il a besoin qu'un humain s'offre à lui de son plein gré en sacrifice.

Quand Karum rencontre un personnage, il lui explique la situation et lui demande de s'offrir en sacrifice. C'est ce qu'on appelle le pacte.
– Si un personnage refuse son pacte, il le laisse s'enfuir sans le pourchasser.
– Si un personnage refuse le pacte et tente de l'agresser, Karum déclare une attaque et le tue sur le coup.

Équipement

Karum est nu.

Karum Akr Nordr
Déité Horla
Invulnérable
Puissant
Chacune de ses attaques est automatiquement mortelle.
Apparence divine
La vue de Karum Akr Nordr entraîne 4 cochages d'Esprit.

Briefing

Voilà ce que j'expose aux joueurs avant de commencer le scénario.

Mildiou est un one-shot éprouvant, centré sur les personnages et la survie dans un environnement impitoyable. S'il représentera un certain challenge pour des joueurs habitués à l'univers, c'est aussi un scénario idéal pour découvrir Millevaux. En effet, il ne nécessite pas de connaissance préliminaire de l'univers et met en scène trois grands canons du jeu : La survie, l'individu contre le groupe et l'horreur surnaturelle qu'incarnent les Horlas.

Les personnages sont des prétirés. L'objectif du groupe est révélé pendant l'amorce du scénario.

Structure du scénario :
C'est un bac à sable. Les PJ ont une grande liberté d'action mais elle est limitée dans l'espace.

Structure dramatique :
La problématique du scénario est le sens du devoir. Les personnages seront amenés à choisir entre leur intérêt propre et le bien commun.

Rôle du meneur :
Assurer le rythme (cf Routine du rythme), arbitrer les tensions entre personnages, faire jouer les conséquences de leurs actes, arbitrer les situations de pénurie (cf Routine du matériel).

Rôle des joueurs :
Jouer les tensions entre les PJ qui servent l'objectif commun du groupe et ceux qui s'y opposent ou n'acceptent pas de faire les sacrifices nécessaires.

Pouvoir narratif des joueurs :
Chaque jouer dispose d'un post-it Flachebacque, qui lui permet de donner un flashback à son PJ à tout moment. Le Syndrome de l'Oubli disparaît un instant et le personnage a accès un souvenir vieux de plus de trois ans. Le joueur décrit brièvement le souvenir, le meneur valide et complète pour intégrer le flashback dans sa narration et pourquoi pas introduire un effet horrifique.

Encouragements :
Servir le thème (le sens du devoir).

Interdictions :
PvP (PJ contre PJ) stupide, jouer des PJ suicidaires ou démissionnaires.

Routine d'Attrition :
Voici comment j'applique la règle d'Attrition concernant la faim et la soif. Un personnage qui dort moins de 6 heures pendant une nuit coche un cercle de Corps. Un personnage qui mange mois de deux rations ou boit moins de deux demi-litres par jour coche un cercle de Corps.

Routine du Matériel :
Le matériel des personnages se limite strictement à ce qui est indiqué sur leur feuille de matériel. S'ils doivent quitter le village, on considère que la feuille de matériel rassemble tout ce qu'ils auront pu emporter.

Rappel de règle sur les échecs ou réussites valables sur une scène :
Pour une action hors combat en situation de stress extrême (ex : Jet de Corps pour la chasse, Jet d'Esprit pour résister à l'insidieuse séduction d'un Horla), la réussite ou l'échec d'un jet de dé est valable pour toute la scène. Ainsi, un jet de Corps réussi pour suivre la piste d'un animal permet de remonter toute la piste. Inversement, un jet de Corps raté pour trouver un gibier signifie que le chasseur sera bredouille pour toute la scène, même s'il change de stratégie de chasse.

Amorce

A 1. La veillée (facultatif).

La nuit, lors de la fête de la moisson au village de Liviv. Tout le monde est dehors, autour d'un mannequin de paille en feu et d'un orchestre de tambours, de bombarde et de fifres, jusque tard dans la nuit. L'ambiance est à la joie forcée, car les récoltes de céréales ont pâti d'une épidémie de mildiou sans précédent. Le village n'a pas assez de grain pour passer l'hiver. Lors de la veillée, la coutume veut qu'on fasse une séance de contes. Chacun peut s'improviser rhapsode le temps de la veillée.

Une vieille du village raconte alors une légende qui parle d'exorcisme, d'une très belle sorcière enfermée dans une église maudite et du terrible démon Viy, aux paupières qui tombent jusqu'au sol. Cf l'Annexe *Le Conte de Viy*.

Résumé du Conte :
Un jeune prêtre, en se rendant à sa nouvelle paroisse, échappe au maléfice d'une belle sorcière aux lèvres bleues. Il la tue à coups de bâtons. Quand il arrive à sa destination, il réalise que la sorcière était la fille du seigneur local. Le seigneur le force à célébrer trois messes pour le salut de la morte. Au cours de trois nuits de cauchemar dans une église abandonnée, la sorcière revient à la vie et le prêtre doit l'exorciser. A la troisième nuit, la sorcière prend une apparence hideuse, sa tête triple de volume. Elle appelle à sa rescousse le démon Viy aux paupières tombantes et toutes les créatures maléfiques de la forêt. Au petit matin, le prêtre est mort mais son exorcisme a réussi : la sorcière, et tous les fidèles de Viy sont retombés à la poussière dans l'église.

A 2. La Hutte du Chef (facultatif)

Quand le conte est fini, Fiodor sort de la hutte. Il fait une brève allocution et annonce ensuite qu'il a désigné six braves qui vont résoudre la situation. Il invite les PJ à le suivre dans sa hutte pour boire une tisane et avoir une discussion sérieuse. Les paysans les plus costauds encadrent le chef et sont prêts à intervenir s'il faut traîner les PJ dans la hutte de force.

Une fois les PJ à l'intérieur de la hutte, Fiodor et Magdalene se retirent dans l'arrière-salle pour préparer la tisane. Fiodor vérifie que Magdalene empoisonne tous les bols de tisane sauf celui de Laika. Fiodor et Magdalene reviennent dans la salle. Fiodor s'assure que tous les PJ boivent la tisane. S'ils posent des questions, il leur donne l'ordre de boire sans discuter.

Ensuite, il prend un air grave, rappelle la situation catastrophique du village et fait successivement de lourds reproches à chaque PJ :
« Magdalene, ta dévotion pour le village est sans faille. Mais aujourd'hui, tu ne sers plus à grand-chose. »
« Vadim, tu fais de ton mieux pour nous servir. Mais ce n'est pas assez. Tu ne te donnes pas corps et âme. »
« Oleg, tu aurais pu être un allié de poids. Mais tu contestes toujours mon autorité, tu sapes mon travail alors que tu n'es qu'un étranger. »
« Laika, tu crois pouvoir choisir comment vivre, qui épouser. C'est d'un insupportable égoïsme. Tu dois laisser la communauté choisir ce qui est le mieux pour tous. »
« Ohm, tu prends notre village pour une auberge. Tu viens passer la belle saison ici en faisant quelques travaux et tu prévois déjà de partir et nous laisser tous mourir de faim. Ta dette envers Liviv est colossale. »
« Grigori, mon fils, chaque jour tu me fais honte de t'avoir donné la vie. Tu montres le pire des exemples. Ton attitude causera la mort de ce village. »
« A tous, je vous donne une dernière chance de vous racheter, de payer la dette que vous avez envers Liviv. C'est pourquoi je vous ai choisi pour transporter un convoi à Bekrel, y acheter tout le grain possible et revenir. Quant à toi, Laika, tu resteras là-bas, car tu fais partie du tribut. Tu épouseras un paysan de Bekrel. Sans ce prix supplémentaire, ils refuseraient de nous laisser tout le grain qu'il nous faut. »

Les PJ vont sans doute protester. A chaque fois, Fiodor hausse le ton, lâche un argument massue, leur impose le silence et emploie la violence s'il le faut.

Pour finir, Fiodor enfonce le clou en avouant qu'il a ordonné à Magdalene d'empoissonner les tisanes. Si les PJ veulent l'antidote, ils devront obéir à ses ordres. C'est-à-dire convoyer un chariot transportant toutes les richesses de Liviv (dont une vache) jusqu'au village de Bekrel et leur acheter du grain.

La survie du village en dépend. Problème : Les habitants de Bekrel ont une immonde réputation et Fiodor exige que Laika (un des PJ) reste là-bas en guise de paiement supplémentaire. D'ailleurs, seule la tisane de Laika n'a pas été empoisonnée. Il est important, pour le prix qu'elle représente, qu'elle reste en vie longtemps. La tisane en question contient un micro-organisme qui va se développer dans leur ventre et sporuler au bout d'un mois d'incubation, ce qui les tuera aussi sûrement que le soleil brille. Bref, s'ils refusent la mission ou échouent, le chef ne leur donnera pas l'antidote (un autre micro-organisme prédateur du premier).

A 3. Ellipse.

Si j'ai décidé de ne pas jouer *A2. La Hutte du Chef* (qui est un scène laissant peu de liberté aux PJ), j'explique aux joueurs ce qui s'est passé.

Les PJ n'ont pas d'autre choix que de céder à ce chantage. On leur donne le reste de la nuit pour préparer leurs affaires (cf Briefing / Routine du Matériel) et prendre un peu de repos. Au petit matin, on leur confie le convoi, les paysans leurs disent au revoir avec une émotion non feinte et voilà les PJ partis sur le chemin à travers la forêt. Je joue cette scène en cinématique, pour des raisons de rythme. Je décris le chemin et j'enchaîne directement sur la scène intermédiaire suivante.

Ce que contient le convoi en détail :
Un chariot en bois avec quatre roues. Elle dispose d'un attelage. Il n'y a pas de siège à l'avant pour un cocher. Quatre palissades composées de planches de bois assemblées à quatre piquets servent de cloisons. La cloison à l'arrière peut s'ouvrir pour charger ou décharger du matériel, ou monter dans le chariot.
Une grosse toile imperméable permet de couvrir entièrement le chariot.
Elle est pleine aux trois quarts. Son contenu, destiné à payer le grain à Bekrel, est le suivant :
– Cinq coupes incrustées de pierres précieuses.
– Trois crucifix en or.
– Quatre robes de femme avec dentelles et soieries.
– Un rouleau de trois mètres de soie.
– Cinq kilos de bracelets, colliers, camées en or, argent et bronze.
– Trois coffres en bois précieux, bardés de bronze et décorés de tapisseries anciennes.

Le cheval Vladimir est là pour tirer le chariot, de Liviv à Bekrel, puis de Bekrel à Liviv avec le chargement de grain. S'il n'est plus en état de le faire, deux hommes peuvent le faire à sa place. Mais c'est une tâche si épuisante qu'ils doivent consommer 1 ration et 1 demi-litre de plus par jour.

La vache Olga fait partie du tribut à payer à Bekrel.

Une longe pour le cheval et une pour la vache sont fournis en sus.

Scenes intermediaires

Les scènes intermédiaires sont, de préférence dans cet ordre :
– (facultatif) Premier bivouac. Une chauve-souris ventouse attaque la vache.
– (facultatif) Rencontre avec Andreï Ivanovitch Roubliev, faux cosaque.
– Rencontre avec Iouri le Vif, Vassili Le Chauve et Tatiana la Rousse, villageois de Kersev.
– Nuit. Karum Akr Nordr espionne les personnages.
– (facultatif) Bivouac. Un loup pelé attaque.
– (facultatif) La rivière d'eau lourde.

S 1. (facultatif) Premier bivouac. Une chauve-souris ventouse attaque la vache.

La chauve-souris attend qu'une partie des PJ soient endormis. Elle attaquera la vache en priorité. Premier Tour : Capture la tête dans sa ventouse. Deuxième Tour : Elle blesse la vache. Troisième Tour : Elle la tue. Quatrième Tour : Elle vide la vache de sa pulpe et tripe de volume. Cinquième Tour : Elle prend la fuite à travers les frondaisons.

S 2. (facultatif) Rencontre avec Andreï Ivanovicth Roubliev, faux cosaque.

Sur le chemin, Andreï arrive à la rencontre les PJ. Il vient de la direction de Bekrel. Il cherche à entamer la conversation, raconte beaucoup de bobards et pose beaucoup de questions. Il ne dissimule pas son intérêt pour le convoi. Il sait que le village de Kersev est touché par le mildiou. Si on lui demande s'il connaît Bekrel, il prétend qu'il en vient et que Bekrel a aussi perdu ses récoltes à cause du mildiou. En réalité, il n'y a jamais mis les pieds. Si on lui demande ce qu'un cosaque russe fait en Ukraine, il sera plutôt embarrassé et fournira des excuses peu crédibles. Il a perdu son régiment lors d'une bataille, il a été ensuite enlevé par des gitans, et maintenant il est perdu, recherchant une carte qu'une vieille légende situe dans cette forêt. Dès qu'il en saura assez, il prendra congé des PJ et retrouvera ses acolytes pour préparer une embuscade.

Si les PJ capturent ou tuent le faux cosaque avant qu'il n'informe ses acolytes, l'embuscade n'a pas lieu. Les acolytes se dispersent et attaquent les PJ quand ils sont isolés. Ils deviennent les antagonistes privilégiés de la Règle des 50 m (cf *D1 Le chemin à travers la forêt*).

S 3. Rencontre avec Iouri le Vif, Vassili Le Chauve et Tatiana la Rousse, villageois de Kersev.

Les PJ rencontrent le convoi de Kersev, qui prend aussi la direction de Bekrel. Comme ni l'un ni l'autre des groupes n'a la capacité de manœuvrer rapidement ou de se cacher (à cause des chariots), un contact s'opère forcément entre les deux. Les PJ et les villageois du convoi de Kersev se connaissent de vue, sans plus.

S 4. Nuit. Karum Akr Nordr espionne les personnages.

Plusieurs signes de la présence de Karum Akr Nordr se succèdent :
– On l'entend vagir la première nuit.
– Une autre nuit, dès qu'un PJ ou un PNJ est isolé du groupe, Karum Akr Nordr arrive à sa rencontre (cochage de 4 cercles d'Esprit).
Si le personnage ne prend pas la fuite aussitôt, Karum lui explique qu'il va répandre un puissant mildiou sur Bekrel. Ce village est maudit, il doit être détruit, pour le salut de tous. Il propose de s'offrir en sacrifice pour lui fournir l'énergie nécessaire à produire ce mildiou purificateur. Si le personnage refuse, Karum le laisse s'en aller librement. Si le personnage accepte le pacte, ou si les personnages tentent de retrouver Karum, on enchaîne directement sur le Climax *C2. Climax au marais* (à la différence près que l'action ne se passe pas forcément au marais).
– Une troisième nuit, on l'entend de nouveau vagir.
– Karum retourne au marais.

S 5. (facultatif) Bivouac. Un loup pelé attaque.

Le loup pelé attaquera de préférence un personnage qui vient de s'isoler du campement. Si l'occasion ne se présente pas, il attendra qu'une partie du groupe soit assoupie et attaquera les personnages dans le campement.

S 6. (facultatif) La rivière d'eau lourde.

Les personnages seront probablement à cours d'eau. Ils découvrent la rivière d'eau lourde. Si Ohm utilise son compteur Neiger, il saura que l'eau est irradiée. Il est possible de se prémunir de la radioactivité en ingérant une capsule d'iode avant de consommer de l'eau.
Le problème, c'est qu'il n'y en a pas assez pour tout le monde. Seul Ohm en possède dans son inventaire mais la quantité n'est pas indiquée. Quand il demande au meneur de la préciser, le meneur doit répondre qu'il y a une capsule de moins que le nombre de PJ encore en vie. Cela signifie qu'il y aura forcément une injustice dans le partage des précieuses capsules. Comment les PJ vont-il s'y prendre ? Que se passe-t-il si des PNJ alliés les accompagnent ? Et si Ohm n'est pas présent ou que son matériel a été perdu ?

Les effets de la radioactivité :
J'applique la règle d'Attrition, avec le cochage immédiat d'un cercle de Corps, puis un à chaque scène suivante, s'accompagnant d'une lésion cutanée.

Climax

Arrivée des PJ au village de Bekrel, ou au marais. Les personnages seront confrontés à l'horreur finale et amenés à résoudre des dilemmes impitoyables.

C 1. Climax au village de Bekrel.

Au village de Bekrel, découverte de la corruption des habitants et du lien entre Bekrel et le Conte de Viy (même église, sotnika du village qui ressemble à la sorcière du Conte). Négociation, combat ou fuite.

C 1.1. Négociation .

Ieronika l'Enflée, la sotnika du village, décrète que les PJ devront rester, pour épouser des natifs de Bekrel (histoire de lutter contre la consanguinité). Elle considère que le paiement livré par Liviv est trop faible et qu'ils doivent rester pour compenser. Magdalene a l'autorisation de repartir avec quelques habitants de Bekrel qui iront apporter le grain à Liviv.

Vladek Sergueïevitch Kronsenko, pope khlysty et corrompu, propose un autre compromis. Les PJ (à l'exception de Laika, qui devra rester pour se marier), pourront repartir avec tout le grain qu'il faut. Mais Vladek les accompagnera pour évangéliser les villageois de Liviv, ce qui leur permettra d'avoir d'abondantes récoltes chaque année. Il emmènera bien sûr avec lui tout ce qu'il faut pour fabriquer de la prosphora.

Si les personnages ne sont pas hostiles, on les laissera visiter le village. Ils pourront alors rencontrer d'autres PNJ, voire même explorer l'église (à leurs risques et périls, puisqu'une rencontre nocturne avec Viy peut s'avérer mortelle).

Au plus tard au prochain crépuscule, les PJ sont sommés de faire un choix :
– Si la négociation échoue : Combat, ou fuite.
– Si les personnages acceptent le compromis de Ieronika, elle les invite à une messe à l'église pour fêter ça. Office célébré par Vladek, entrée en transe de Ieronika, apparition de Viy. « Soulevez mes paupières, que je puisse les voir ! ». Fin de la séance et débriefing.
– Si les personnages acceptent le compromis de Vladek, on charge le chariot de grain et au prochain crépuscule, le convoi reprend sa route, laissant sur place l'infortunée Laika et emportant avec lui le maléfique Vladek. Fin de la séance et débriefing

C 1.2 Combat.

Les villageois de Bekrel ne prennent pas l'initiative d'une action violente. En revanche, si un PJ ou un PNJ allié tue un villageois ou agresse Viy, Ieronika, ou Vladek, tout le village se liguera contre eux. Viy, Ieronika et Vladek possèdent différentes façons de se battre (cf PNJ de la faction Village de Bekrel). Le reste des villageois se comporte alors comme un groupe (inflige 3 Blessures par Tour).

Si les joueurs envisagent de voler du grain plutôt que de négocier, je leur explique la difficulté de l'opération : le village est très peuplé et bien gardé. C'est bruyant et long de charger le chariot et de repartir. Si les joueurs insistent pour tenter cette option, je les invite à élaborer un plan d'action. Quoiqu'il en soit, leur plan a toutes les chances d'échouer : ils sont repérés, que ce soit par un mutant ou par Viy qui a le don d'omniscience. Par conséquent, tenter de voler du grain conduit à un combat.

C 1.3. Fuite.

Si les PJ prennent la fuite après un premier contact avec Viy, Ieronika ou Vladek, ils se mettent tout le village à dos.
Il va leur falloir courir de toutes leurs forces. Impossible de partir avec le chariot ou avec des animaux dans ces conditions.

Ils auront d'abord affaire aux golems de fumier. S'ils leur échappent, ils ont le choix de fuir vers le marais, le chemin ou la forêt.
– S'ils fuient vers le marais, ils ne seront pas poursuivis. On enchaîne sur *C 2. Climax au marais*.
– S'ils fuient vers le chemin, ils sont rattrapés par un Groupe de villageois. Il faut qu'un personnage les retienne (procédure de gêne) pour laisser une chance aux autres de fuir définitivement. Fin du scénario et débriefing
– S'ils fuient vers la forêt, j'applique une fois la règle des 50 m, avant que les personnages puissent revenir sur le chemin hors de portée des villageois de Bekrel. Fin du scénario et débriefing.

Bien entendu, Fiodor refusera de donner l'antidote si les personnages reviennent à Liviv sans le grain. Les divers développements post-climax sont expliqués lors du débriefing.

C 2. Climax au marais.

Si les personnages arrivent au marais, ils sont forcément confrontés à Karum Akr Nordr.

C 2.1. Négociation.

Karum Akr Nordr explique qu'il veut détruire Bekrel avec une seconde épidémie de mildiou. Il propose son pacte.
– Si un personnage accepte le pacte (sans doute parce qu'il estime que provoquer la chute de Bekrel importe plus que tout le reste), Karum le touche d'une de ses pseudopodes boueux. Sa victime se couvre aussitôt de moisissures et de tiges mycéliennes, et meurt en quelque instants, son sang pompé par les spores. Une fois qu'elle réduit à l'état de flaque pourrissante, il se produit une puissante égrégore. Les personnages présents peuvent ressentir jusque dans leur âme la violence de cette énergie psychique. En revanche, ils ne vont pas être affectés par ce qui va suivre. Ils sont en quelque sorte dans l'œil du cyclone. Karum utilise aussitôt l'égrégore pour générer un nouveau mildiou bien plus dévastateur que le précédent. Sur des lieues à la ronde, des grappes de moisissure noire éclosent sur tout ce qui vit à une vitesse fulgurante. C'est une masse de sporulation gigantesque qu'on peut voir depuis le ciel contaminer tout un pan de forêt. Y compris à Bekrel, sur les gens, les bêtes... et le grain. Même Viy succombe à cette épidémie. Karum s'enfonce ensuite dans le sol sans plus adresser la parole aux PJ survivants. Fin du scénario et débriefing .
– Si aucun personnage n'accepte le pacte, on enchaîne sur la fuite ou le combat.

C 2.2. Fuite.

Karum ne pourchasse pas les fuyards. Si les personnages fuient vers la forêt ou le chemin : Fin du scénario ou débriefing S'ils vont à Bekrel : C1 Climax à Bekrel.

C 2.3. Combat.

Karum Akr Nordr ne déclare d'attaque que s'il est agressé. Il tue un personnage à chaque attaque.

Feedback

Je reprends chaque étape du scénario en précisant mes routines de maîtrise.

F 1. PJ prétirés.

F1.1. Pourquoi des PJ prétirés ?

S'ils ne sont pas obligatoires, ils apportent du mélo et de la tension dramatique. Leur groupe est instable mais chaque personnage a de bonnes raisons de survivre et d'aller de l'avant.

Si je dois lancer une séance de création collective de personnages, je demande aux joueurs de créer des PJ avec une forte volonté de survie. Je leur demande aussi de bâtir un groupe soudé.

Par exemple, ils sont les meilleurs guerriers du village, ils se connaissent depuis l'enfance, ils se soutiennent les uns les autres à la vie à la mort. On s'assure ainsi un minimum de jeu coopératif .
Si les PJ ont un instinct de survie fort, qui les pousse à faire des compromis, ils seront généreux sans être naïfs et se battront pour se défendre plutôt que par pur amour du chaos. Et ça, plus encore qu'une éventuelle morale, c'est l'instinct de survie qui le détermine.

Un de mes playtests est parti en total PvP, parce que les personnages ne formaient pas un groupe soudé. Bilan de la partie : un seul survivant. Le problème est que le PvP tue l'horreur : si les choses dégénèrent en bataille rangée entre PJ, les personnages ne sont plus des victimes mais les protagonistes d'un jeu de massacre. En passant ainsi à côté de l'expérience horrifique, on perd de l'intérêt de Millevaux.

F1.2 Système de résolution des conflits.

Pourquoi : *Mildiou*, de par son contexte et l'écriture des personnages prétirés, est un scénario orienté vers les conflits entre personnages.

Problème : La résolution de ces conflits par des discussions roleplay peut prendre du temps, au détriment du rythme.

Je propose plusieurs solutions pour résoudre ces conflits sans perdre du temps ou léser la liberté de choix des joueurs :

Un danger survient.

Si un conflit s'éternise, faire intervenir un danger extérieur est encore la façon la plus simple de remettre les pendules à l'heure. Ici, on crée une règle du débat trop long similaire à la règle des 50 m. « Vous êtes tellement choqués par le chantage au poison que vous ne retenez plus vos éclats de voix. Attirée par le vacarme, une chauve-souris ventouse vous agresse. ».

Animation par le MJ.

Proposer des choix clairs, tempérer les éclats de voix, synthétiser les décisions. Exemple : « Visiblement, vous n'êtes pas d'accord entre vous. Certains pensent que les villageois de Kersev ne sont pas dignes de confiance. On va faire un tour de table, vous allez tous pouvoir donner votre avis sur la question. [Après le tour de table:] Vous vous êtes mis d'accord pour garder une amabilité de façade et acceptez que les villageois de Kersev bivouaquent avec vous. Mais vous ne les laissez jamais monter la garde tous seuls. »

Jouer le sablier.

Quand un conflit s'amorce, proposer un choix au groupe et donner un chrono (ex : trois minutes) pour la prise de décision. « Vous n'êtes pas d'accord quant à l'attitude à adopter face à ce cosaque. Vous avez le choix entre le laisser repartir ou le faire prisonnier. Je vous laisse encore trois minutes pour en débattre. »

Privilégier les actions individuelles au choix du groupe.

Quand un conflit s'amorce, déclarer un Tour avec déclaration d'intentions. Ici l'action prime forcément sur le statu quo et les conséquences sont immédiates. Attention ! Cette solution peut entraîner des morts rapidement. « Grigori, tu veux attaquer le cosaque contre l'avis des autres personnages ? Je lance un Tour de Combat. Faites tous vos déclarations d'intentions ! ».

Votes.

Dès qu'un conflit s'amorce, le MJ doit identifier les choix possibles et proposer un vote à main levée. Possibilité de cocher un cercle d'Esprit pour avoir une voix en plus (le personnage jette ses dernières forces mentales dans le conflit). « Certains veulent bivouaquer sur le chemin, d'autres pensent qu'il serait plus discret de bivouaquer plus loin dans la forêt. Je lance un vote ! Vadim, tu cries pour te faire obéir. Tu est tellement acharné à imposer tes vues que c'en est effrayant. Tu coches un cercle d'Esprit mais tu auras une voix en plus dans ce vote. »

F1.3. Jouer sans arbitrer les conflits.

Lors des playtests sans système de résolution des conflits, il y a eu une partie où les débats entre PJ ont plombé le rythme. Lors d'une autre partie, la dissension entre personnages a carrément provoqué une hécatombe. Très vite, les PJ se sont disputés sur les modalités de la mission, ils se sont battus une première fois, laissant Grigori à 1 cercle de Corps. Le PJ le plus compatissant du groupe a ramené le blessé à Liviv.
Seulement ce dernier, une fois remis sur pied, a pisté le groupe dans le but avoué de provoquer leur perte à tous. Au final, le groupe de PJ n'a jamais atteint Bekrel. La partie s'est arrêtée à la scène *Rencontre avec les villageois de Kersev*, avec un seul PJ survivant sur cinq.

Je ne vais pas m'étendre sur les péripéties de ce playtest meurtrier, hormis celle-ci : Lors de ce playtest, Laika était un PNJ. L'un des PJ, prenant son sort en pitié, propose le marché suivant : Plutôt que de livrer Laika en pâture aux dégénérés de Bekrel, mieux valait capturer une autre femme dans un autre village... Un choix moralement discutable, fruit du désespoir de la situation... Les PJ laissent à Laika le choix de valider ce plan B ou pas. La pauvre, trop terrorisée par la réputation des hommes de Bekrel, accepte le procédé.

S'en suivent alors :
– Kidnapping d'une femme du village de Kersev.
– Deux PJ quittent le groupe car ils pensent que les villageois de Kersev rattraperont le convoi trop facilement.
– Combat contre le loup pelé, rameuté par Grigori : premier mort, parmi les PJ fuyards.
– Grigori va dénoncer les kidnappeurs aux villageois de Kersev.
– Trois villageois de Kersev armés de fléaux attaquent le convoi. Bilan : deux PJ et les trois villageois meurent dans la confrontation. C'est Laika qui achève le dernier villageois à coup de pierre et d'ailleurs elle tue aussi Grigori qui était revenu constater les dégâts.
– Au final, un seul PJ survivant, le plus froussard de tous.

F1.4. Feuilles de Matériel et Routine du Matériel.

La pénurie crée du jeu. Si un personnage me demande un objet qui me paraît *vraiment* pertinent et qui n'est pas sur la Feuille de Matériel, je peux demander un jet de chance. S'il est réussi, j'accorde l'objet.

La vache, le cheval et le chariot peuvent être utiles. La vache fournit du lait, il y a de la place dans le chariot pour cacher un personnage, on peut arracher quelques planches du chariot pour faire du feu... Ils sont aussi source de nuisances. La vache peut tomber malade, une roue du chariot peut casser, les richesses du chariot vont attirer les convoitises. Le convoi a ses fatigues, ses humeurs et ses largesses. Les PJ doivent interagir avec lui un maximum.

F1.5. Spécificités du personnage de Ohm.

Ohm et Désavantage *Cauchemar* :
En playtest, je traite ce Désavantage comme un trait à usage unique. Je donne au joueur d'Ohm un post-it Cauchemar. Il a pour consigne de l'utiliser au cours de la partie mais c'est lui qui choisit le moment. Le contenu du cauchemar reste à ma discrétion. Je peux autoriser le joueur d'Ohm a décrire les premières minutes de son cauchemar, les lieux et les personnes impliquées. Tout dépend du pouvoir narratif que je veux laisser aux joueurs.

Ohm est équipé d'un fusil chargé sans avoir l'Avantage *Tir* :
Il est incompétent avec une arme à feu en situation de stress extrême. C'est précisé sur sa feuille de matériel et je le reprécise lors du briefing lorsque j'utilise le mémento Sombre (aide de jeu disponible sur www.terresetranges.net). S'il veut que son fusil soit utile, il sera obligé de le prêter à un PJ avec le Trait *Tir*.

Ohm est équipé d'un compteur Geiger :
Son compteur crépitera de plus en plus fort en se rapprochant de la rivière d'eau lourde ou du village de Bekrel. Je bruite alors ce crépitement à la bouche même quand le joueur n'évoque pas le compteur, pour entretenir le sentiment de peur diffuse lié à la radioactivité.

F 2. PNJ.

« Tu as eu un instant d'inattention. Ta fidèle chienne vient de se précipiter dans les bois en aboyant de rage. Qu'est-ce qui a pu l'attirer ? S'est-elle jetée dans les ténèbres pour te défendre contre un prédateur. Ou une présence a-t-elle appelé ce qu'il y a de plus bestial en elle ? »

« Avant que tu puisses prendre une décision, tu entends un crépitement sourd. Ton compteur Geiger vient de s'affoler. »

F 2.1 Faction : Village de Liviv.

L'ombre de Fiodor va planer sur tout le scénario. Si j'ai des PNJ villageois à interpréter, ils parleront de lui en permanence. Fiodor apparaîtra dans les cauchemars des PJ.

Idée de scène supplémentaire :
Un PNJ (de la faction des brigands) observe les PJ depuis la forêt. Il a exactement la même carrure et la même barbe que Fiodor. On n'aperçoit que sa silhouette sans distinguer ses traits et il bat en retraite sans hâte.

F 2.2 Faction : Village de Kersev.

Les PNJ de la Faction Village de Kersev peuvent servir de PNJ de rechange. Je révèle alors au joueur la motivation et les secrets de son nouveau personnage.

Ces PNJ sont désespérés. Quand ils rencontrent les PJ, qui ont beaucoup plus de richesses à marchander qu'eux, ils réalisent que leur propre convoi n'est pas suffisant. Ils peuvent alors produire des actions surprenantes ou violentes. Attaquer un PJ dans le dos, fuir dans la forêt sans raison apparente, tenter de séduire les PJ...

Tatiana la Rousse sait quelles plantes sont nécessaires pour préparer l'antidote contre le poison qui condamne les PJ. C'est un rebondissement de taille. Je ne joue pas la cueillette et la préparation de l'antidote à la légère. Quelles seront les conséquences si les PJ absorbent l'antidote à mi-parcours ? Le scénario risque d'en être bouleversé. L'objectif du groupe va être complètement renégocié. Surtout, on change de structure narrative. On passe d'un scénario coopératif (bien que tempéré par les tensions entre les PJ) contre l'environnement, à un scénario compétitif. A vous de voir en tant que meneur si la tablée va encore s'amuser sous cette configuration. Personnellement, je limite les chances de réussite de cette entreprise. De la minute où Tatiana révèle son pouvoir, le danger fond sur le groupe des PJ.

Lors d'un playtest où Tatiana a révélé son pouvoir, j'ai enchaîné sur la scène facultative *Un loup pelé attaque les PJ*. Le loup s'en est pris à Tatiana et les PJ n'ont pas réussi à la protéger. Tatiana morte, leur nouvel espoir s'est effondré. L'effet dramatique est assuré.

Lors d'un playtest, seule Magdalene s'est intéressée à Tatiana. Elle lui a révélé son pouvoir... Mais Magdalene s'est bien gardée de le répéter aux autres PJ !

Par ailleurs, Tatiana est en âge de se marier. Elle pourrait par exemple promettre à Vadim ou à Grigori de l'épouser si cela peut servir son intérêt. Et d'ailleurs, ce peut être l'occasion d'improviser une love story... Si le joueur concerné est d'accord. Et qu'en pensera le violent Iouri le Vif qui aime en secret Tatiana depuis l'enfance ?

Evgueni Kofelnikov, le prêtre orthodoxe de Kersev, acceptera de marier Oleg et Laika si on le lui demande.

Si un PJ en fait la demande, il peut aussi transmettre des techniques d'exorcisme. L'enseignement dure une nuit et le personnage gagne l'Avantage *Exorciste*. Le prêtre lui confie assez d'hosties pour faire un cercle de protection. Ce cercle peut englober jusqu'à 4 personnages. Les personnages à l'intérieur de ce cercle sont hors d'atteinte et de vue de tout PNJ de la Faction Bekrel. Le cercle fonctionne assez longtemps pour que les PNJ de la Faction Bekrel retournent dans leurs tanières le petit matin venu, au premier chant du coq. En revanche, un PJ n'aura jamais le temps d'apprendre assez de prières pour chasser définitivement Viy. Le pope de Kersev en a le pouvoir. Du moment où les PJ lui demanderont de se joindre à eux, la survie de ce pope doit devenir un enjeu capital.

F 2.3. Faction : Village de Bekrel.

« Un profond silence se fit dans l'église; au loin éclata le hurlement des loups et les voûtes répercutèrent un bruit pesant de bottes. Thomas vit qu'on amenait un petit bonhomme courtaud, cagneux, pataud, tout couvert de terre noire. Ses pieds et ses mains ressemblaient à des racines noueuses. Il marchait lourdement, butant à chaque pas; ses longues paupières fermées tombaient jusqu'au sol. Thomas remarqua avec terreur que son visage était de fer. On le conduisit, en le tenant sous les bras, juste devant le philosophe.
– Relevez mes paupières, je ne le vois pas ! – ordonna Viy d'une voix caverneuse et tous les monstres se précipitèrent pour lui relever les paupières. »
Extrait de *Viy*, de Nicolas Gogol

On peut lier encore davantage le scénario au Conte de Viy en imaginant que Ieronika soit en réalité la fille de Fiodor et donc la sœur ou la demi-sœur de Grigori. Fiodor et Grigori peuvent ignorer ce lien de parenté d'ailleurs, Syndrome de l'Oubli oblige. On peut rendre ce lien de parenté encore plus flagrant en décrétant que Fiodor et Grigori ont aussi... les lèvres bleues.

Vladek, le pope khlysty de Bekrel, acceptera de marier Oleg et Laika si on lui demande. Ce mariage peut conduire à un climax à l'intérieur de l'église.

Dès qu'il en a occasion, le pope de Bekrel tentera de convier les PJ à un office et de leur faire consommer la prosphora, l'hostie maudite. A chaque prosphora, on coche 1 cercle d'Esprit. Arrivé à zéro, on devient un horsain, une créature plus Horla qu'humaine.

F 3. Décor.

F 3.1. Le chemin à travers la forêt.

Je ne parle pas de la règle des 50 m aux joueurs. J'insiste sur les dangers de la forêt sans en faire trop. Car si les PJ évitaient absolument de sortir du chemin, je perdrais des occasions horrifiques. Si malgré cette omission, la prudence dicte aux joueurs de rester sur le chemin, mes PNJ auront une fâcheuse tendance à vouloir s'enfoncer dans la forêt pour un oui ou pour un non. Si les joueurs tiennent à ces PNJ (ne serait-ce que parce qu'ils constituent des PJ de rechange), ils tenteront de les rattraper... quitte à rentrer dans la forêt à leur tour.

Cependant, on peut adopter un style plus ludique en annonçant la règle des 50 m aux joueurs. C'est une façon d'orchestrer la tension horrifique.
« La vache Olga a rompu sa longe et vient de s'enfuir dans la forêt. Je vous ai expliqué la règle des 50 m en début de partie ; vous savez que si vous tenter de rattraper Olga, vous allez au devant d'un danger de la forêt. Que faites-vous ? Vous renoncez à la rattraper ? Vous vous séparez en deux groupes ? Ou vous foncez tous dans la forêt, laissant le chariot et le cheval sans protection derrière vous ? ».

F 3.2. Le Village de Bekrel.

« [...] tandis que l'encerclaient les démons jusqu'à l'effleurer de leurs ailes et de leurs queues gluantes et difformes. Il les distinguait mal, ne pouvant détacher ses yeux d'un monstre gigantesque, occupant tout un mur, à la tête ensevelie sous une fantastique chevelure que transperçaient seulement deux yeux fixes aux paupières mi-closes. Au-dessous flottait une énorme vessie hérissée de milliers de pinces et de dards de scorpions, tout souillés de terre noirâtre. Ils étaient là, aux aguets, prêts à fondre sur Thomas, mais, grâce au cercle magique, ils ne le voyaient pas. »
Extrait de *Viy*, de Nicolas Gogol.

Les villageois ne sont dehors qu'au crépuscule. En tant que meneur, je peux influencer l'heure à laquelle les PJ atteignent le village. Je peux donc choisir quel type d'ambiance développer (village désert et inquiétant, ou pandémonium mutant) va régner à l'arrivée des personnages, en fonction de mon humeur et des goûts des joueurs (certains préfèrent l'horreur atmosphérique, d'autres la monstration gore). Quoiqu'il en soit, il ne faut pas faire l'économie de quelques détails gore. L'arrivée au village de Bekrel constitue le climax de la partie.

Le village de Bekrel fait référence à la nouvelle d'HP Lovecraft *Le Cauchemar d'Innsmouth*. A la différence majeure que les hybrides de Bekrel ne cherchent pas à se cacher. Parce qu'on est à Millevaux et de surcroît en Ukraine. Les gens *normaux* se rappellent durement que les mutants sont capables de se liguer et de vaincre leurs persécuteurs. La seule force armée imposante à des centaines de km à la ronde, est celle de la ville liguée de Teratopolis... Et c'est une ville de mutants.

Ensuite, des distances extraordinaires séparent chaque localité (Bekrel est décrite comme située à quatre jours de marche du village le plus proche). Le Syndrome de l'Oubli et le danger inhérent à tout voyage, font que :
– Peu de gens visitent Bekrel et savent ce qui s'y passe.
– Aucune force armée ne fera l'effort de parcourir une distance énorme juste pour raser un village de mutants.
– Les mutants sont socialement acceptés. L'Église Catholique, seule faction idéologique qui pourrait s'y opposer, a perdu beaucoup d'influence en Ukraine.

Tous ces facteurs (distance, peu de voyages, peu de population, pas de gouvernement + Syndrome de l'Oubli) font que les gens de Bekrel n'ont aucun besoin de se cacher. De surcroît, ils ont eux-mêmes une connaissance faible de l'extérieur... Ils sont peut-être persuadés d'être la norme. A leurs yeux, ce sont les habitants des villages de Liviv et de Kersev qui sont anormaux.

Toujours est-il que je ne laisse aucun espoir aux PJ de contacter une quelconque autorité capable de mener une expédition punitive contre Bekrel.

F 4. Briefing.

« Le temps des moissons approchait. Le grain, doré et gras, faisait ployer l'échine des blés. La terre noire d'Ukraine promettait d'être généreuse cet été pour vous, les paysans de Liviv. Mais le ciel s'est obscurci, des trombes d'eau se sont déversées sur les champs pendant des jours et des jours et des jours. Quand vous avez enfin osé sortir voir les blés, vos pieds s'enfonçaient dans une terre humide et molle. Des choses venues du sol de la forêt grouillaient dans les sillons du labour. Les épis étaient gonflés, gris, ils pendaient en grappes pourries, éclataient et sporulaient et tous les champs étaient ainsi.
La récolte était perdue. »

F 4.1. Supports audio.

Ce scénario est publié en même temps que deux podcasts audio :
– Un podcast enregistré par mes soins, où je présente le scénario sans en dévoiler l'intrigue. Durée : environ un quart d'heure. Disponible sur le site de Terres Étranges, section Millevaux. http://terresetranges.net/millevaux.php3
– Un podcast « One-Shot » du Blog de la Cellule, où l'équipe de la cellule débriefe avec moi un playtest de *Mildiou*. Durée : environ une heure. Disponible sur le Blog de la Cellule.
http://cellulis.blogspot.com

Si vous avez le sens du teasing, vous pouvez envoyer l'URL du podcast de présentation de *Mildiou* à vos joueurs quelques temps avant la date de la partie. Après la partie, vous pourrez aussi leur envoyer l'URL du podcast du Blog de la Cellule. Ces deux podcasts constituent aussi deux aides de jeu supplémentaires pour le meneur.

F 4.2. Encyclopédie Minuscule

Il est possible de lire les parties *Encyclopédie Minuscule* et *L'Ukraine de Millevaux* aux joueurs lors du briefing. C'est valable si vos joueurs apprécient d'avoir le maximum d'information au préalable. Personnellement, j'opte pour une présentation sobre, me contentant de définir le Syndrome de l'Oubli, La Corruption, les Horlas. Quitte à redonner des informations supplémentaires à des moments appropriés de la partie.

F 5. Amorce.

« Ainsi la vieille femme termine la première partie de son conte : Quand le prêtre orthodoxe sortit de la chapelle à l'aube, les cosaques venus à sa rencontre le trouvèrent blême et le visage creusé. Il tenta de leur raconter sa veillée, mais les cosaques n'écoutaient pas le jeune prêtre. Ils le fixaient, médusés. Car le prêtre, qui avait des cheveux très foncés, avait depuis ce matin une longue mèche blanche. »

F 5.1. La veillée.

Musiques / Suggestion d'albums :
Empradura / *A la rue* (musique folklorique européenne axée sur les percussions et les bombardes, presque tribale).

Le conte est une synthèse de la nouvelle *Viy* de Nicolas Gogol. Paru pour la première fois en 1835, ce chef-d'œuvre de la littérature puise sa force dans le folklore ukrainien. C'est à la fois une fable rurale, une convaincante histoire de mort-vivant (le récit des deux premières veillées comporte des idées très cinématographiques) et un récit pré-lovecraftien, reliant sorcières et gnomes du folklore à l'horreur indicible. Les meneurs peuvent lire cette nouvelle pour peaufiner l'ambiance.

Lors de mes playtests, je fais souvent réciter le conte par le joueur de Magdalene. Le joueur qui choisit ce personnage a souvent un profil de roleplayeur. Je l'ai fait trois fois, les joueurs s'en sont toujours bien sortis et ont apprécié l'exercice. Je leur raconte le conte, en précisant les éléments importants (l'église, la sorcière aux lèvres bleues et à la tête qui enfle, le démon Viy aux paupières tombantes) et libre à lui de l'adapter à sa sauce. On peut aussi lui donner à lire l'annexe *Le Conte de Viy.*

Quand je peux mener en musique, je commence la séance du conte avec une musique festive. Je baisse le son progressivement au fur et à mesure que le conte devient grave. Quand il devient tout à fait horrifique, je change pour une musique drone ou dark ambient (cf musiques suggérées dans *F 6. Scènes intermédiaires*) que je passe d'abord à volume réduit et je monte progressivement le son jusqu'au climax du conte.

Lors des premiers playtests, je laissais les joueurs faire du roleplay dix minutes avant de démarrer la séance de conte. Pour des raisons de rythme, je démarre maintenant sur une brève description de l'ambiance de la fête et j'enchaîne tout de suite sur le conte. Puis j'enchaîne aussitôt sur l'orageuse séquence dans la hutte du chef. En fait, j'attends le premier bivouac pour laisser aux joueurs l'occasion de souffler et à leurs personnages de discuter et de se coordonner.

Lorsque mon temps disponible pour jouer est réduit, cette séquence de la veillée peut être sacrifiée. On démarre alors directement avec la séquence de la Hutte du Chef. Le scénario reste jouable même si les personnages n'ont pas connaissance du Conte de Viy. Je peux imprimer l'annexe Le Conte de Viy à l'attention du joueur de Magdalene, et lui laisser le temps d'en prendre connaissance avant le début du scénario. Je demande alors au joueur de Magdalene pour consigner de diffuser des détails du conte au fur et à mesure de la séance.

Si je devais jouer le scénario en format burst, je pourrais en revanche me permettre de délayer l'action au profit de l'ambiance. Je commencerais alors la veillée par un concours d'histoires de sorcières. Chaque PJ serait invité à faire un petit conte féerique ou horrifique, en finissant par le conte de Viy.

F 5.2. La Hutte du Chef.

Ce passage du scénario est l'occasion pour moi de faire un numéro d'acteur. En incarnant Fiodor, je dois me glisser dans la peau d'un homme inflexible. Lorsque je fais des reproches à chacun des personnages, je parle *très fort*. Je ne tolère pas la discussion. Je crie « SILENCE ! » dès qu'on m'interrompt. Je joue un homme en colère. Je pense être le seul à voir la gravité de la situation, je dois convaincre tout le monde à la force du poignet. Je dois broyer les individus pour sauver la communauté. C'est le moment de roleplay le plus délicat de la partie ; il convient d'en imposer autant aux personnages qu'aux joueurs, de façon à ce que l'ombre de Fiodor plane sur toute la suite du scénario et que son chantage mortel soit tout à fait pris au sérieux.

Ce sera aux PJ de gérer la révolte de Laika et de la convoyer de force jusqu'à Bekrel pour la marier. J'ai ajouté ce marché cruel à mon scénario moins pour augmenter la tension que pour traiter de la condition féminine dans les univers post-apocalyptiques. Je fais aussi un rapprochement avec la Svanétie, contrée isolée du Caucase où la tradition veut toujours, au début du XXIème siècle, qu'on kidnappe les femmes qu'on veut épouser.

Dans l'optique de jouer *Mildiou* en burst, je peux consacrer une séance entière à la vie quotidienne du village avant la scène de l'amorce. Pour cela, je conseille de potasser les dossiers de personnages pour mettre en scène les PNJ villageois qui y sont cités. Je situe cette introduction juste avant l'apparition du mildiou, pour la clore avec la découverte des champs de blé contaminés. J'émaille ce scénario de petites scènes horrifiques (attaque de prédateurs, rôdeurs inquiétants, Horlas aux ordres de Viy qui viennent infecter les champs au milieu de la nuit...) pour rester dans le canon du jeu. Je garde cependant mes plus gros effets pour la séance suivante. Cette première partie est là pour que les joueurs s'attachent à leurs personnages et au village. Il est même possible que Magdalene soit de bonne humeur à ce moment-là. Elle ne deviendra le dragon que l'on sait qu'après l'apparition du mildiou. J'utilise la nouvelle *Viy* de Nicolas Gogol. Elle comporte des personnages pittoresques (les cosaques Doroch et Iavtoukh). On y trouve des anecdotes sur la sorcière du conte (comment elle chevauche un chasseur jusqu'à l'épuiser et en faire un mort-vivant, comment elle dévore un nourrisson...). En fait, je profite de cette introduction pour que Magdalene récite le Conte de Viy en plusieurs étapes. C'est aussi l'occasion de mettre en place le carré amoureux Laika-Oleg-Grigori-Vadim. Pendant le scénario, Oleg et Vadim vont déclarer leur flamme, tandis que Grigori va manœuvrer auprès de son père pour forcer Laika à l'épouser. Avant de donner les feuilles de personnages aux joueurs, je caviarde les mentions aux choix amoureux de Laika. Ce carré amoureux peut alors se conclure autrement . Au moment de l'amorce, la configuration devient très différente !

F 6. Scènes intermédiaires.

« Tu ne sais pas ce que veut cet homme. Il est venu de la forêt comme on vient de nulle part. Il dit venir du village de Kersev. Son regard exprime la résolution. Alors qu'il te parle, il a l'air aux aguets, prêt à agir. Il est armé. Tu te rappelles les paroles de votre chef, Fiodor Kemotchenko, au sujet de ce qu'il faut faire avec les étrangers... »

Musiques / Suggestion d'albums :
Year of No Light / *Ausserwelt* (post-rock noir et mort).
SunnO))) / *Black One* (drone-black metal séminal de Millevaux).
23 Skidoo / *The Culling is Coming* (gamelan de cave avec des choses dégénérées)
Buried At Sea : Ghost (lentissime sludgecore à cran d'arrêt).
KLVER / Pistes diverses (dark-ambient froid et vide).

F 6.1. Rôle des scènes intermédiaires.

Le rôle principal de ces scènes intermédiaires est de *faire mal* aux personnages. De les pousser dans leurs derniers retranchements.

Rien n'est sacré. C'est une des devises de Millevaux, elle s'applique en plein pour ce scénario. Je ne cherche pas à toute force à mener les personnages jusqu'au climax. Si par la dureté du système ou les choix des personnages, le groupe entier doit mourir ou échouer au terme d'une scène intermédiaire, qu'il en soit ainsi. C'est déjà arrivé. En revanche, je fais en sorte que cette fin ait toute l'intensité d'un climax.

F 6.2. Gestion du temps.

En maîtrisant en convention, j'accorde une grande importance au chrono. Voici un timing pour une partie de 6H30, à l'intention de joueurs jouant à Millevaux pour la première fois et avec pour ambition de faire jouer toutes les scènes intermédiaires :
– Heure H : Explication du système de Sombre. Briefing. Distribution des personnages pré-tirés. Les joueurs découvrent leurs personnages et je réponds aux questions
– H + 1 : Amorce.
– H + 2 : Première scène intermédiaire
– H + 3,5 : Rencontre avec les villageois de Kersev.
– H + 5,5 : Climax .
– H + 6,5 : Fin de la partie.

Si je commence plus tard que prévu, ou qu'à un moment, je dépasse mon timing, je fais l'impasse sur des scènes intermédiaires facultatives.

J'use beaucoup d'ellipses entre chaque scène intermédiaire. Je ne le faisais pas lors des premiers playtests et la tension retombait trop entre chaque scène. Les personnages passaient beaucoup de temps à se chamailler dès qu'ils n'avaient pas un danger concret à affronter.

Il est possible de faire une partie beaucoup plus courte. Par exemple, si on ne joue aucune scène facultative ou si trop de personnages meurent avant le climax. On peut au contraire prendre son temps, transformant *Mildiou* en burst de deux à trois séances. C'est possible notamment si l'on inclut plusieurs des développements proposés dans cette section Feedback ou si le MJ et les joueurs font preuve d'une grande créativité. L'Atlas de Millevaux, a paraître prochainement, fournira des informations de contexte supplémentaires sur l'Ukraine et les contrées voisines. Elles pourront être exploitées dans le cadre de ce scénario.

F 6.3. Chronologie.

Voici les positions idéales des scènes intermédiaires sur le trajet des personnages. Elles impliquent que le voyage ne connaisse pas d'interruption majeure et que les personnages ne fassent pas de crochet par la route de Kersev.

– J1 : Ellipse. Départ du village de Liviv, à l'aube.
– N1 : Premier bivouac. Une chauve-souris ventouse attaque la vache.
– J2 : Rencontre avec Andreï Ivanovicth Roubliev, faux cosaque.
– N2 : Possible embuscade tendue par les acolytes du faux cosaque.
– N3 : Rencontre avec Iouri le Vif, Vassili Le Chauve et Tatiana la Rousse, villageois de Kersev. De préférence au Carrefour du Roué.
– N4 : Karum Akr Nordr espionne les personnages.
– N5 : Le loup pelé attaque les personnages.
– J6 : La rivière d'eau lourde.
– J7 (au crépuscule) : Arrivée à Bekrel. Climax.

On peut facilement changer l'ordre des scènes. Je conseille de garder la rencontre avec les villageois de Kersev après la rencontre du faux cosaque. Le faux cosaque est un fieffé grigou, son entourloupe à pour rôle de semer la suspicion dans le cœur des PJ. Ainsi, lorsque les PJ rencontrent ensuite les villageois, la méfiance s'installe aussitôt, malgré leur bonne foi. Et cette méfiance est un élément majeur de l'ambiance de *Mildiou*.

F 6.4. Routine du combat dans l'obscurité.

Dans l'obscurité totale (forêt, la nuit, sans feu). Si le d6 indique 1, l'attaque est ratée. Un personnage ambidextre (Oleg) est avantagé puisqu'il lance deux d6.

F 6.5. Rencontre avec le faux cosaque.

Lors d'un playtest, j'ai eu une surprise parce que les PJ ne se sont pas assez méfiés d'Andreï, le faux cosaque. Ce type est censé prendre congé des PJ après avoir constaté qu'ils transportaient des richesses et revenir plus tard avec ses acolytes. Il est prévu qu'Andreï soit suffisamment mauvais comédien pour que les PJ fassent le choix de le tuer ou de le neutraliser. Son rôle narratif est de mettre la pression sur les joueurs, pas de clore prématurément le scénario par une hécatombe.

Or, les PJ l'ont laissé partir. Au bout d'une demi-heure, ils voient sur la piste des traces indiquant qu'Andreï a des complices. Ils décident de remonter la piste jusqu'à lui mais c'est trop tard. Andreï est introuvable. Les PJ bivouaquent en forêt. Alors, Andreï et les brigands reviennent pour les détrousser ; ils sont à un contre un. Si je fais attaquer tous mes brigands, je sais que je perds au moins la moitié des PJ lors du combat. Je décide qu'Andreï part en éclaireur. Les PJ s'attendent à être attaqués et élaborent un stratagème pour capturer Andreï par surprise. Les autres brigands, voient qu'Andreï est neutralisé. Comme ils tiennent plus à leur propre vie qu'aux richesses du chariot, ils décident de prendre la fuite.

F 6.6. Rencontre avec Iouri le Vif, Vassili Le Chauve et Tatiana la Rousse, villageois de Kersev.

Dans la version de base de se scénario, les trois villageois du convoi de Kersev ne sont pas des antagonistes. Ils sont là pour inspirer la méfiance et la pitié mais il est facile de s'en faire des alliés. Si je veux adopter une configuration plus hostile, je peux envisager qu'ils soient au contraire déterminés à piller le convoi des PJ, nettement mieux approvisionné que le leur. Dans ce cas, ils garderont une amabilité de façade et laisseront les PJ reprendre leur route après avoir un peu discuté. Ils les pisteront discrètement et les attaqueront par surprise deux bivouacs plus tard.

F 6.7. Un loup pelé attaque les personnages.

J'exploite le Désavantage *Hostilité Animale* de Grigori. Le loup s'attaque à lui en priorité et en combat à mort. Cela a d'ailleurs coûté la vie à Grigori lors d'un playtest.

F 6.8. La rivière d'eau lourde.

On peut envisager qu'un villageois de Bekrel se rendre à la rivière d'eau lourde puiser de l'eau pour fabriquer la prosphora du pope Vladek. Pour plus de crédibilité, je placerais alors la scène tout près de Bekrel (moins d'1J de distance). Ce PNJ pourrait être un mutant, ou, si je veux ménager mes effets, Piotr la Main Noire, le tanneur originaire de Liviv.

Si je joue dans l'outrance, je décrète que boire de l'eau lourde sans avoir absorbé de l'iode au préalable provoque très rapidement des lésions, voire des mutations. Cela se paye par le cochage d'un à trois cercles d'Esprit.

F 6.9. Scènes intermédiaires supplémentaires.

Un PJ pourrait rencontrer Ieronika dans la nuit et se faire agresser ou chevaucher.

Je peux entrecouper les scènes intermédiaires par des flashforwards très brefs montrant le village de Bekrel, son église et les personnages de la faction correspondante. Soit je les décris en mode cinématique (les joueurs ont connaissance des faits mais pas leurs personnages), soit un seul personnage a ces visions, de plus en plus violentes à l'approche du climax. Ce peut être Magdalene (qui pourrait bien avoir vécu à là-bas dans son jeune temps sans s'en rappeler), soit Ohm à cause de son Désavantage *Cauchemar*. J'évite de dire que le groupe dans son ensemble a des visions de Bekrel. Les personnages pourraient renoncer à y aller. Ils meurent alors à cause du poison, sans passer par la case climax. Ce serait frustrant pour tout le monde.

Je peux introduire ces visions quand un personnage utilise son post-it Flachebacque. Je sous-entends que ce sont des visions du passé et donc que le personnage a dû aller à Bekrel par le passé. J'ai procédé ainsi lors d'un playtest. À l'approche du climax, la joueuse de Laika, espérant avoir plus d'informations sur le village a voulu utiliser son post-it Flachebacque pour dire qu'elle était déjà allée à Bekrel. J'ai décrit son Flachebacque en sous-entendant qu'elle était née à Bekrel. Je lui ai révélé les difformités et certaines mœurs immondes de ces habitants. Puis je lui ai dit : « Toi aussi, tu portes la marque de ceux qui sont nés à Bekrel. Tu le portes dans ta chair depuis le début : ces grosses verrues grises sur ton ventre et que tu as toujours cachées à ton entourage à Bekrel. ». C'est un procédé un peu cavalier, puisque j'ajoute à la volée un détail sur le physique de Laika. J'ai fait confiance à la joueuse pour intégrer ce nouvel élément. Bien sûr, le Flachebacque a été sanctionné par le cochage d'un cercle d'Esprit.

F 6.10. Inversion du scénario.

Je peux jouer le scénario à l'envers. Je joue l'amorce et ensuite on fait une ellipse jusqu'à Bekrel, puis on fait jouer le retour (avec ou sans chargement de blé et la compagnie du pope de Bekrel). Je joue les scènes intermédiaires en sens inverse (la rivière d'eau lourde, le contact avec Karum Akr Nordr, l'attaque du loup, la rencontre avec les villageois de Kersev, la rencontre avec le faux cosaque). Le retour à Liviv, la confrontation avec Fiodor et les autres villageois, la gestion du pope corrompu, font office de climax.

Ou encore, si l'on adopte un format burst, on peut jouer ainsi : Amorce → premier bivouac / rencontre avec le faux cosaque / attaque du loup pelé → arrivée à Bekrel → rencontre avec Karum Akr Nordr → rencontre avec les villageois de Kersev → climax à Liviv.

F 7. Climax.

« Ta blessure te fait souffrir le martyre.
Tu épuises tes dernières forces à courir sans regarder derrière toi. Elle est morte, c'est sûr maintenant. Tu les entends, ils sont à tes trousses. Tu voudrais bien t'en assurer. Mais si tu te retournes, tu risques de trébucher et c'en sera fini de toi. La douleur te donne envie de vomir. Ou est-ce la corruption qui prend possession de ton corps ? Tu cours, hélas la forêt ne promet aucun abri sûr. Tu sens derrière toi... Cette présence !
Veux-tu encore fuir, ou le temps est-il venu pour un dernier combat ? »

Musiques / Suggestion d'albums :
Scorn / *Refuse. Start. Fire* (dubstep des marécages).
Bloody Panda / *Summon* (drone lyrique, cérémonial et crépusculaire).
Rita + Wilt / *Werewolves in Black Space* (harsch noise bardée de murs de son noir).

Credits

Mildiou, publié sur www.terresetranges.net, Mars 2012.
Auteur : Thomas Munier, aka Pikathulhu.
Millevaux est un dark world écrit par Pikathulhu pour le jeu de rôle Sombre, par Johan Scipion
Relecteur : Catherine Colin-Cousseau, Johan Scipion. Un très grand merci à eux.
Ce scénario est librement inspiré de la nouvelle *Viy* de Nicolas Gogol. Ce texte est dans le domaine public. http://www.ebooksgratuits.com/pdf/gogol_nouvelles.pdf
Polices : Arno Pro, Mom's Typewriter, Powderfinger Type, Old Newspaper Type.
Illustrations : Dystopos, TheoJunior. Licence Creative Commons, Attribution / Free for non commercial use. Galerie sur flickr.com
Balthazar Schwan, domaine public.
Audio : Le Jingle de Millevaux est une piste inédite du groupe KLVER à l'attention de l'association Terres Étranges. Retrouvez KLVER sur sa page Facebook ou sur le site du label Alchemic Sound Museum www.alchemicsoundmuseum.com

Annexe 1 : Arbre des Personnages.

LAIKA :
Une native de Liviv. C'était sans doute le meilleur parti du village. Pourtant elle a décidé de se fiancé avec ce mutant mal dégrossi qu'est Oleg. Ceux qui voudraient lui demander ses raisons devraient prendre garde, car elle a du caractère !

OLEG :
Ce mutant vient de Teratopolis. Sans doute un ancien rebelle. En tout cas, il semble s'être fait à la vie de paysan. Et comme il va épouser la belle Laika, on comprend qu'il ait envie de rester. Il ferait mieux de dire moins souvent sa façon de penser au chef du village.

MAGDALENE :
Cette petite vieille est veuve depuis trop longtemps pour qu'on se rappelle autre chose. Elle surveille les femmes restées au village, s'occupe de médecine et ses rhumatismes peuvent prédire le temps une semaine à l'avance. Elle prétend avoir toujours vécu ici et la bonne santé du village la préoccupe plus que tout.

GRIGORI :
C'est une petite frappe prétentieuse, un fêtard et un paresseux. C'est surtout le fils du Chef. Il finira bien par le remplacer comme il se plaît souvent à le dire. En attendant, ceux qui s'en prendraient à lui auront affaire à son paternel.

VADIM :
Ce jeune chasseur ne rentre jamais bredouille. Ce natif est très attaché au village et d'ailleurs il est prêt à prendre le risque d'épouser une autre native. Certaines mauvaises langues disent qu'il aurait eu des vues sur Laika. Il a dû être déçu...

OHM :
Il dit être un liquidateur. Autrement dit un de ces siphonnés en croisade contre la radioactivité. Il n'est là que depuis une saison, vivant de petits travaux. Il va sans doute se faire bientôt la malle.

Annexe 2 : Arbre des Rumeurs.

LE VILLAGE DE LIVIV :
Liviv est une communauté agricole. Elle exploite à son propre compte les fertiles terres noires d'Ukraine. Les habitants de Liviv connaissent leur chance de pouvoir vivre en autarcie. Et aussi le risque que cela représente : Le village est fortifié pour parer aux attaques de pillards et il ne dépend d'aucune seigneurie. Les villageois espèrent qu'on les laissera en paix.
La récente épidémie de mildiou qui a ravagé les récoltes de céréales vient tout remettre en question. Si l'on ne fait rien pour renflouer les greniers, on ne tiendra pas l'hiver.

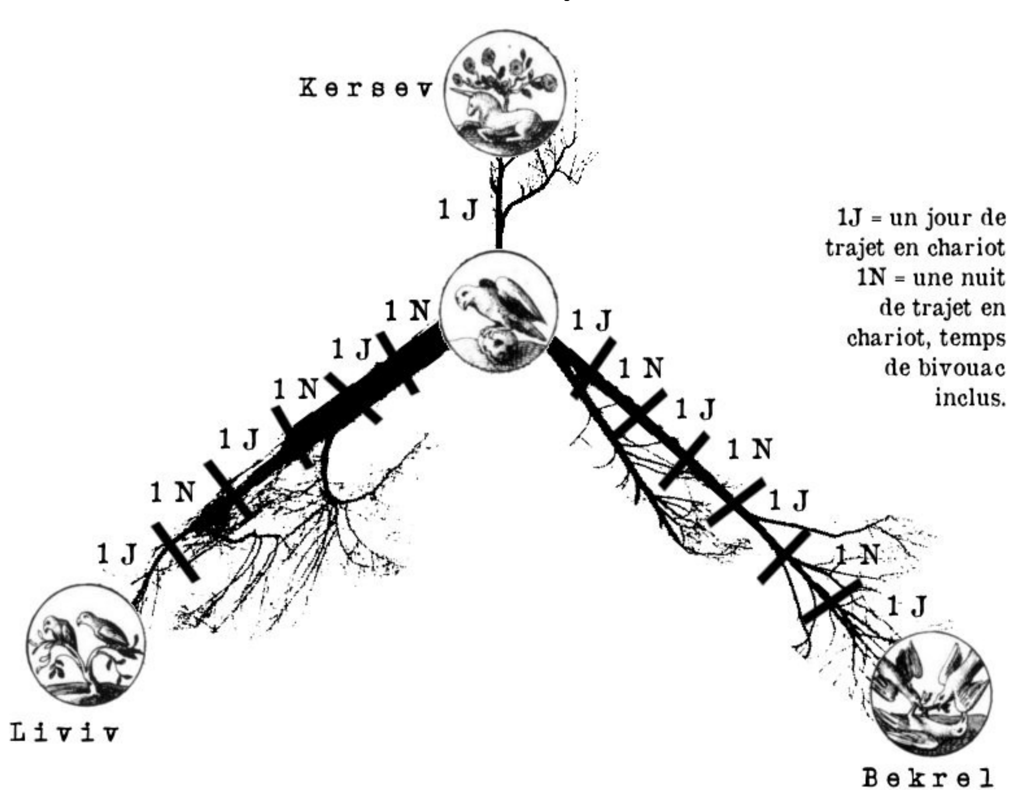
Le chef du village : Fiodor Kemotchenko , alias «le Gris » :
Il est devenu chef il y a plus de trois ans. Il dit être en poste depuis une dizaine d'années. Il a déjà dû faire face à plusieurs crises qui ont frappé Liviv : Une épidémie qui a décimé le bétail, un conflit armé avec le village voisin de Kersev, plusieurs épisodes d'attaques de pillards et même une année où seules des filles sont venues au monde !
À chaque fois, il a sauvé le village en appliquant une politique intransigeante et tyrannique. Cela a souvent porté ses fruits, au prix de grands sacrifices. La population de Liviv le craint autant qu'elle le respecte.
Certains le soupçonnent d'être un ancien pillard, ou un déserteur de l'armée tsariste. Évidemment, à cause du Syndrome de l'Oubli, personne ne peut le prouver. Lui-même n'a pas plus de certitude sur son propre passé. Il n'empêche que ses méthodes trahissent quelqu'un qui n'a sans doute pas été villageois toute sa vie.
Son fils, Grigori, a une réputation de paresseux arrogant. Fiodor a cependant bien laissé entendre qu'il le désignerait comme son successeur au cas où il lui arriverait malheur. Il s'est attaché à ce que les villageois considèrent Grigori comme intouchable, malgré ses incartades.

LE VILLAGE DE KERSEV :
Le village de Kersev, situé à quatre jours de marche, ressemble en bien des points à celui de Liviv. Ce qui explique peut-être la rivalité persistante entre les deux, même si l'on procède souvent à des mariages entre hommes et femmes des deux villages, pour limiter la consanguinité. Les femmes qui vont un jour s'installer à Kersev sont tenues d'oublier leurs origine et de considérer les habitants de Liviv comme des étrangers. Elles se montrent alors indifférentes au mieux, hostiles s'il le faut.

LE VILLAGE DE BEKREL :
Rares sont les habitants de Liviv à s'être déjà rendus sur place. D'abord, Bekrel est éloigné (une semaine de marche), ensuite le village a très mauvaise réputation. Tous ceux qui en sont revenus disent que les habitants de Bekrel vivent dans une saleté répugnante. Ils n'ont guère de morale et encore moins de pudeur. Ils pratiquent des unions consanguines, faute de pouvoir prendre femme en dehors de leur village. Que la moitié des habitants sont stupides et les autres méchants. Ceci est un peu contradictoire avec le fait qu'ils soient connus comme les meilleurs cultivateurs de la région. Mais les rumeurs ne sont jamais avares de contradiction. Un seul habitant de Liviv se serait installé définitivement à Bekrel. Il s'agit de Piotr la Main Noire, un tanneur. Il y serait resté car « Là-bas, on fait de bonnes affaires » et y aurait même trouvé une épouse. Piotr revient rarement à Liviv, une fois tous les ans pour vendre des peaux. D'après ceux qui ont la meilleure mémoire, son apparence et ses manières étaient à chaque fois plus dégradées.

LE CHEMIN A TRAVERS LA FORET :
S'aventurer seul sur la chemin est suicidaire. On ne peut y aller qu'en groupe et armés. Creusé et damé au fur et à mesure par les bûcherons, le bétail et les chariots, le chemin est la seule marque de l'homme dans la forêt. Les chasseurs disent qu'il ne faut jamais s'enfoncer à plus de 50 m du chemin. Au-delà, c'est le domaine des pièges de la nature, des prédateurs. Et des Horlas. Au-delà des 50 m, c'est la mort.

Annexe 3 : Plan du chemin a travers la foret.



Annexe 4 : Le Conte de Viy.

Un prêtre tout juste sorti du séminaire est appelé à gérer la paroisse d'un village reculé.

Sur le chemin, il passe une nuit dans une grange. Une jeune femme vient le voir. Ses cheveux sont d'or et son regard de feu. Ses lèvres sont bleues. Avec une séduction infinie, elle lui demande si elle peut monter sur son dos pour se reposer. Notre héros accepte de rendre ce charmant service. La jeune femme monte sur son dos. Soudain, elle pèse plus lourd qu'un samovar. Ses griffes lacèrent sa monture. Sa voix est rauque et sans âge. Le prêtre est victime d'un maléfice ! Son corps ne lui obéit plus, il court toute la nuit à travers les hautes herbes, chevauché par la sorcière qui rit à s'en fendre les côtes. À l'aube, il trouve la force de crier un exorcisme. La sorcière tombe de son dos. Il la frappe à maintes reprises, et s'enfuit en la laissant pour morte.

Arrivée au village. Le peuple entier est en deuil. Le sotnik, un homme réputé brutal, est en pleurs. Sa fille chérie vient de mourir. Sa dernière volonté était que notre héros célèbre trois messes nocturnes pour le salut de son âme.
On l'enferme pour la nuit dans une église abandonnée. Devant l'iconostase, un cercueil. Celui d'une jeune femme plus belle que l'été. Sa chair palpite. Ses lèvres sont bleues. C'est la sorcière dont il a été victime ! Il entame quelques prières pour son salut. À minuit, la morte se redresse, elle le fixe avec un regard démoniaque. Ses lèvres bleues et les veines de ses tempes frémissent. Au chant du coq, elle se recouche dans son cercueil.

La deuxième nuit, notre héros retourne dans l'église sous la menace du fouet. Les portes cadenassées interdisent toute retraite. Notre héros trace un cercle d'hosties consacrées autour de lui et entonne des exorcismes, transi d'effroi. La sorcière se lève de son cercueil et vient à la limite du cercle. Ses babines bleues sont retroussées, elle montre les crocs. Son crâne enfle démesurément, devient translucide. Elle l'injurie dans une langue venue du fond des âges. Depuis la forêt monte le hurlement des loups. Des choses frappent aux vitraux, des griffes puissantes grattent la porte. Au chant du coq, la sorcière retourne dans son cercueil. Les bruits surnaturels à l'extérieur ont cessé. Les hommes qui viennent le retrouver ouvrent des yeux stupéfaits ; les cheveux du jeune homme sont devenus blancs comme ceux d'un vieillard.

Le troisième soir, on le traîne de force dans l'église. L'enfer se déchaîne. La sorcière, en proie à la putréfaction, se dresse en face de lui. Il achève son cercle d'hosties de justesse. La tête de la sorcière, marbrée de veines bleues, a enflé de trois fois sa taille. Elle crie dans sa langue impie et tous les démons de la forêt lui font écho. Le prêtre répond par des exorcismes. Les vitraux se brisent avec fracas, des ailes de cuir, des tentacules, des griffes se précipitent dans le lieu saint. Les colonnes tremblent , la charpente s'écroule et défonce le carrelage du sol.
La sorcière conjure : « Viy, Seigneur de tous les démons, je t'appelle ! ».
Le prêtre s'époumone en prières. Les chaînes de la porte tombent en pièces.
Escorté par des créatures, le démon Viy fait son entrée. Il est trapu, sa chevelure est de mousse et de lierre, son visage est un masque de fer. Ses paupières tombent jusqu'au sol. Le prêtre est en proie à une terreur qui aurait tué net des hommes plus ordinaires. Le démon s'adresse à ses mignons : « Soulevez mes paupières, que je puisse le voir ! ».

Son regard !

Le premier chant du coq retentit. Les démons ne l'entendent pas. Au deuxième chant, les démons tombent pétrifiés avant d'avoir pu atteindre la sortie. Quand les hommes du chef entrent dans l'église, ils tremblent comme des enfants. A l'intérieur, le chaos. Gravats, corps et tronçons statufiés de choses immondes. Dans le cercueil, la fille du seigneur est retournée à la poussière.
Le prêtre gît à terre. Ses mains racornies étreignent une sainte icône. Sa peau a l'aspect du parchemin. Il est mort en brave pour sauver le village entier de la damnation.

Annexe 5 : Statistiques des personnages pretires

Laika
Fille à marier nerveuse
E 12 – C 12
Faveur : Oleg
Inapte : vigilance

Oleg
Mutant affectueux
E 9 – C 12
Ambidextre
Dévoué : Laika

Magdalene
Doyenne conformiste
E 12 – C 9
Lascar
Invalide : 3 cochages permanents de Corps

Grigori
Fils du chef rebelle
E 12 – C 12
Tir
Hostilité animale

Vadim
Chasseur discipliné
E 12 – C 12
Tir
Panique

Ohm
Liquidateur excentrique
E 10 – C 12
Vétéran
Cauchemars

Annexe 6 : Statistiques des PNJ

Faction : Le village de Liviv.

Fiodor Kemotchenko, alias «le Gris »
Sotnik du village
PNJ 14

Olga
Vache laitière dévouée
PNJ 8

Vladimir
Camarade cheval
PNJ 6

Lena
Chienne fidèle
PNJ 8

Faction : Les prédateurs de la forêt.

Chauve-souris ventouse
Erreur de la Nature
PNJ 8
Prédateur
Ne déclare que des attaques
Ventouse
Si la chauve-souris réussit sa première attaque, elle n'inflige pas de Blessures mais emprisonne la cible (même si cette dernière avait déclaré une fuite lors du même tour). La cible ne peut plus attaquer, gêner ou fuir. Elle ne peut que se déplacer. Ensuite, la chauve-souris poursuit avec des attaques normales.

Loup pelé
Prédateur désespéré
PNJ 12
Prédateur
Ne déclare que des attaques.
Apparence monstrueuse
Sa vue entraîne le cochage d'un cercle d'Esprit.

Faction : les brigands.

Andreï Ivanovicth Roubliev
faux cosaque
PNJ 12.

6 x Acolyte d'Andreï
PNJ 8
Trouillard
Prend la fuite dès qu'ils est blessé.

Faction : Le village de Kersev.

Iouri le Vif
Paysan méfiant
PNJ 10

Tatiana la Rousse
Cheptikha de Kersev
PNJ 10

Vassili Le Chauve
Paysan taiseux
PNJ 10

Evgueni Kofelnikov
Pope de Kersev
PNJ 10
Exorciste

Faction : Le village de Bekrel.

Viy
Déité Horla
Invulnérable
Seul Karum Akr Nordr peut le neutraliser.
Regard pétrifiant
Si ses acolytes soulèvent ses paupières et qu'il croise le regard de sa cible, celle-ci coche la totalité de ses cercles d'Esprit et de Corps.

Ieronika l'Enflée
Sotnika de Bekrel
PNJ 15
Conjuration de Viy
Un appel en langue putride (action de parole) pour faire sortir Viy de sa cuve.
Contrôle des Golems de Fumier
Un appel en langue putride (action de parole) pour demander une action à un ou plusieurs Golems.
Chevauchement
Ieronika séduit une cible masculine (action de parole). Si cette dernière rate un jet d'Esprit, elle le chevauche et le force à courir. L'homme court à une vitesse surnaturelle (impossible de la rattraper) avec la sorcière sur son dos. Quand il s'arrête, il est vieilli, maigri et affaibli à l'extrême (il tombe à Corps 1).

Vladek Sergueïevitch Kronsenko
Pope de Bekrel
PNJ 10
Contrôle des Golems de Fumier
Un appel en langue putride (action de parole) pour demander une action à un ou plusieurs Golems.

3 x Golems de Fumier
Horla artificiel
PNJ 13
N'est vulnérable qu'au feu et à l'eau.
Prise
Sur une attaque réussie, le golem de fumier s'empare de sa cible. Il lui inflige des Blessures (projection) ou la retient prisonnière (jet de Corps pour se libérer).

Piotr la Main Noire
Tanneur de Bekrel
PNJ 8

Yeni
Gamin errant
PNJ 6

Mirkeï
Vieux fou radoteur
PNJ 6

Villageois de Bekrel
Aberrations rampantes
Groupe
Inflige 3 Blessures par Tour.

Faction : Le marais.

Karum Akr Nordr
Déité Horla
Invulnérable
Puissant
Chacune de ses attaques est automatiquement mortelle.
Apparence divine
La vue de Karum Akr Nordr entraîne 4 cochages d'Esprit.

Annexe 7 : Cartes de PNJ

Laika fille à marier nerveuse ○○○○○ ○○○○○ ○○	**Oleg** mutant affectueux ○○○○○ ○○○○○ ○○
Magdalene doyenne conformiste ○○○○○ ○○○○	**Grigori** fils du chef rebelle ○○○○○ ○○○○○ ○○

Vadim

chasseur discipliné

○○○○○
○○○○○
○○

Ohm

liquidateur excentrique

○○○○○
○○○○○
○○

Fiodor le Gris

sotnik de Liviv

PNJ 14

○○○○○
○○○○○
○○○○

Vladimir

camarade cheval

PNJ 6

○○○○○
○

Olga

vache laitière dévouée

PNJ 8

○○○○○
○○○

Lena

chienne fidèle

PNJ 8

○○○○○
○○○

Chauve-souris ventouse

erreur de la Nature

PNJ 8

○○○○○
○○○

Loup pelé

prédateur désespéré

PNJ 12

○○○○○
○○○○○
○○

Andreï Ivanovicth Roubliev cosaque **PNJ 12** ○○○○○ ○○○○○ ○○	**Le Sot** brigand à la disqueuse **PNJ 8** ○○○○○ ○○○
La Mariée brigand à la hache **PNJ 8** ○○○○○ ○○○	**Klezmer** brigand archer **PNJ 8** ○○○○○ ○○○

Prosit brigand qui boit à ta santé **PNJ 8** ○○○○○ ○○○	**Le Vicieux** brigand au couteau suisse **PNJ 8** ○○○○○ ○○○
L'Ours brigand au casque à pointes **PNJ 8** ○○○○○ ○○○○○	**Iouri le Vif** paysan méfiant **PNJ 10** ○○○○○ ○○○○○

Tatiana la Rousse

cheptikha de Kersev

PNJ 10

○○○○○
○○○○○

Vassili le Chauve

paysan taiseux

PNJ 10

○○○○○
○○○○○

Evgueni Kofelnikov

pope de Kersev

PNJ 10

○○○○○
○○○○○

Viy

Déité Horla

Ieronika l'Enflée

sotnika de Bekrel

PNJ 15

○○○○○
○○○○○
○○○○○

Vladek Sergueïevitch Kronsenko

pope de Bekrel

PNJ 10

○○○○○
○○○○○

Golem de Fumier

Horla artificiel

PNJ 13

○○○○○
○○○○○
○○○

Golem de Fumier

Horla artificiel

PNJ 13

○○○○○
○○○○○
○○○

Golem de Fumier

Horla artificiel

PNJ 13

○○○○○
○○○○○
○○○

Piotr la Main Noire

tanneur de Bekrel

PNJ 8

○○○○○
○○○

Yeni

gamin errant

PNJ 6

○○○○○
○

Mirkeï

vieux fou radoteur

PNJ 6

○○○○○
○

Mutants de Bekrel

aberrations rampantes

Groupe

Inflige 3 Blessures
à chaque tour

Mutants de Bekrel

aberrations rampantes

Groupe

Inflige 3 Blessures
à chaque tour

Mutants de Bekrel

aberrations rampantes

Groupe

Inflige 3 Blessures
à chaque tour

Karum Akr Nordr

Déité Horla